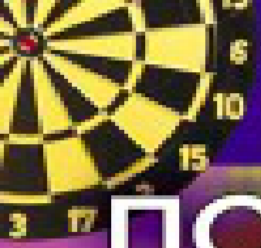
ЛУЧШИЕ ПОДВИЖНЫЕ И ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ



ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 5 ДО 10 ЛЕТ

РИПОЛ КЛАССИК

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

В этой книге собраны самые веселые подвижные и увлекательные логические игры, способствующие физическому, умственному, нравственному и творческому развитию детей в возрасте от 5 до 10 лет.

- Елена Анатольевна Бойко
  - Введение
  - Подвижные игры
    -
    - Игры для детей 5–6 лет
      - Волшебница
      - Укротитель зверей
      - Водяной
      - Веселый поезд
      - Лабиринт
      - Ладонь в ладонь
      - Развей скуку
      - Птички в домиках
      - Робот
      - Шарик-повелитель
      - Нарисуй солнышко
      - Слепой и поводырь
      - Угадайка
      - Съедобное – несъедобное
      - Галки летают
      - Кто сказал «мяу»?
      - Пустое место
      - Горелки с платочком
      - Зайцы в огороде
      - Ягоды
      - Игра с воздушным шариком
      - Ловля бабочек
      - Утка и гусь
      - Краски
      - Поезда идут в депо
      - День и ночь
      - Воробьи и вороны
      - Звонарь
      - Ветер
      - Волшебные ворота
      - Воздушные штаны

- Берегись, мышка!
- Почта
- Поймай мяч
- Игра наоборот
- Эстафета со связанными ногами
- Игра с большим мячом
- Займи место
- Эстафета с кубиком
- Прыжки в мешках
- Схвати фигурку
- Волк во рву
- Что игрушка расскажет о себе
- Ходьба по бумаге
- Море волнуется
- Птички и филин
- Плетень
- Белые медведи
- Продавец горшков
- Овощи, фрукты, ягоды
- Плыви, рыбка!
- Пожарная команда
- Живая цепь
- Два Мороза
- Заболевшая кошка
- Музыканты
- Прилипшая рука
- Жмурки
- Классики
- Почтальоны
- Веселые силачи
- Бегает или летает?
- Лунки
- Третий лишний

- Игры для детей 7–8 лет
  - Не попади в плен
  - Быстрее в круг!
  - Чур на дереве!
  - Людоед
  - Перекати мяч
  - Хромая лиса
  - Белки, орехи и шишки
  - Передача мяча по кругу
  - Горелки
  - Воробьи и кошка

- Кто водящий?
- Западня
- Зайцы и морковь
- Сова
- Кто это?
- Наседка и коршун
- Узел
- Заяц без логова
- Паровоз
- Мяч и имя
- Ленточка
- Охотники и лисы
- Удержи равновесие
- Водоносы
- Рассеянная змея
- Космонавты
- Перестрелка
- Невод
- Ловля парами
- Бой петухов
- Сражение в квадратах
- Скакалка под ногами
- Защита укрепления
- Гонка мячей по кругу
- Встречная эстафета с мячом
- Командный бег
- Вперед за мячом!
- Земля и море
- Вызов игрока
- Колесо
- Третий лишний
- Разведка
- Разомкни цепь
- А ну-ка, догони!
- Запутанный лабиринт
- Воздушный волейбол
- Побег от водящего
- Кто проходил?
- Эстафета с обручами
- Соревнование зверей
- У кого мячик?
- Из круга в круг
- Палочка-выручалочка
- Салки со шляпой

- Движение по кругу
- Повелитель лунки
- Передай шапку
- Вышибалы
- Танец с апельсином
- Футбол с пуговицами
- Где звонит колокольчик?
- Игра с кеглей
- Гонки скороходов
- Столбы
- Змея
- Скачки на шарах

- Игры для детей 9-10 лет
  - Оторви липучку
  - Стройся по длине одежды!
  - Жмурки с полотенцами
  - Двойные прятки
  - Надежные друзья
  - Давайте познакомимся
  - Вьюны
  - Электричество
  - Казаки-разбойники
  - Коты и мыши
  - Лесенка
  - Попади в мяч
  - Разноцветные мячи
  - Хоровод
  - Удочка
  - Сквозь обруч
  - Ловцы мячей
  - Игры-аттракционы
    -
    - Бег с картофелем
    - Бег на трех ногах
    - Носильщики мячей
    - Тяжелая ноша
    - Поймай веревочку
    - Вокруг стульев
    - Возвращение в круг
    - Растущая дорожка
    - Песочное соревнование
  - Узкий мост
  - Чижик
  - Коробок

- Гусиный бег
- Угадай и догони
- Орлянка
- Рыцарский турнир
- Колдун
- Картошка
- Колпаки
- Салки с мячом
- Пятнашки
- Ловкая голова
- Ножички
- Летел воробей…
- Шаг за шагом
- Отгадай цвет
- Покажи слово
- Догонялки
- Перейди пропасть
- Пятнашки с веревочкой
- Отважный капитан
- Хлопни шарик
- Выиграй приз
- Хитрые записки
- Толкачи
- Коварная щетка
- В разные стороны
- Палочки на качелях
- Земельки
- Попади в цель
- Клюнь приз
- Салки на льду
- Пробей шайбой снежную стенку
- Маятник
- Качели
- Тыква

- Логические и развивающие игры
  -
  - Игры для детей 5–6 лет
    - Что будет, если…
    - История про игрушку
    - Что пропало?
    - Катись, шарик!
    - Найди недостающую снежинку
    - Придумай загадку
    - Поезд

- Пазлы
- Расшифруй картинку
- Разведчики
- Измерение
- Что внутри?
- В чем разница?
- Ребенку нужно найти как можно больше отличий.
- Назовем месяцы по-новому
- Как выглядит твой друг?
- Наоборот

- Игры на развитие математических способностей и логического мышления[1]
  - Снеговики
    -
    - Матрешки
    - Сравни и заполни
    - Заполни пустые клетки
    - Какая фигурка лишняя?
    - Светофор
    - Бананы для Мартышки
    - Примеров много – ответ один
    - Найди все дороги
    - Где чей домик?
    - Игра в классификацию
  - Угадай, о чем говорится
  - Цветные треугольники
  - Режим дня
  - Бывает – не бывает
  - Назови слова
  - Отгадай по частям
  - Что без чего или кого не обойдется?
  - Простые крестики-нолики
  - Что на что похоже?
  - Продолжи узор
  - Дорисуй картинку
  - Профессии
  - Любопытный мячик
  - Разбери картинки
  - Нелепые картинки
  - Найди лишнюю картинку
  - На что похоже?
  - Разложим по порядку
  - Что спрятано в коробке?

- Опиши предмет
- Заполни пробел
- Собери картинку
- Загадки
- Замечательные кубики
- Клякса

- Игры для детей 7–8 лет
  - Найди лишнее слово
  - Небылицы
  - Подвижная математика
  - Разверни платочки
  - Делится – не делится
  - Слова в воздухе
  - Числа в клетках
  - Шпион
  - Изобрази сказку
  - О чем говорится в пословице?
  - Математические вопросы
  - Квадраты из палочек
  - Стрела из палочек
  - Сказки наоборот
  - Составление фигур
    -
    - Составь круг
    - Составь шестигранник
    - Соедини разбитые фигуры
    - Подбери детали к фигурам
  - Кто находчивее?
  - Понг-ау-ки
  - Думаю о другом
  - Запомни с помощью картинок
  - Перевернутые кубики
  - Что можно сделать?
  - Преобразуй фигуру в треугольники
  - Сделай из домика флажок
  - Сделай из четырех квадратов три
  - Упрямая буква
  - Молино
  - Придумай свою историю
  - «Да» и «Нет»
  - Хальма
  - Логическая цепочка
  - Чепуха
  - Индейцы

- Нарисуй лабиринт
- Сложи фигуры
- Придумай предложения
- Кладовка
- Сочини сказку
- Перестановка
- Дот
- Лиса и гуси
- Рассказ по кругу
- Словесный волейбол
- Морра
- Сыщик
- Шарик в совочке
- Микадо
- Вам барыня прислала…
- Куда смотрит корова?

- Игры для детей 9-10 лет
  - Балда
  - Сколько раз повторилась буква?
  - Логогриф
  - Построй цепочку
  - Забавный доклад
  - Каркас
  - Угадай слово
  - Синонимы
  - Антонимы
  - Спроси соседа
  - Зверь, рыба, птица
  - Имена
  - Лишнее слово
  - Логическая связь
  - Придумай историю по фотографии
  - Изобретатели
  - Танк из корабля
  - Спрятавшееся слово
  - Что общего в картинках?
  - Составь слово
  - Какой картинки не хватает?
  - Любимый цвет
  - Математик
  - Буквенный переполох
  - Поспорь с поэтом
  - Вопросы-ассоциации
  - Телеграммы

- Сочинители
- Закончи слово
- Бином
- Рассказ наоборот
- Превращение
- Как звучат предметы?
- Чайник
- Анаграммы
- Словесный бой
- Ним
- Предметные ассоциации
- Придумай заглавие
- Сеега
- Ситуации
- Какие слова здесь спрятаны
- Рациональное решение
- Наборщик
- Каламбур
- Быстрый ответ
- Рисованные ребусы со словами
- Найди общее
- Разведчики
- Старая сказка с новым завершением
- Волшебный чайнворд
- Забавные мемуары
- Изобрази слово
- Контакт
- Загадки на смекалку
- Бесконечное стихотворение

- notes
  - 1

Елена Анатольевна Бойко
Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет

Введение

Игры – это наилучшее средство сделать процесс воспитания ребенка приятным и полезным для него самого и для окружающих его взрослых. Играя, ребенок познает мир вокруг себя, изучает те явления, с которыми ему приходится сталкиваться, взрослеет и учится общаться с людьми.

Представленные в этой книге подвижные и логические игры помогут родителям, воспитателям, учителям, няням и гувернерам с пользой организовать досуг ребенка, привить ему необходимые навыки и умения, развить его физическую силу и интеллектуальные способности.

Занимаясь с детьми по этой книге, взрослые смогут развить имеющиеся у детей коммуникативные навыки, а дети научатся работе в коллективе.

Игры подобраны с учетом возрастных особенностей дошкольников и младших школьников, их интересов, физического развития и умственных способностей.

Подвижные игры

В физическом воспитании детей от 5 до 10 лет подвижные игры занимают главнейшее место. Они позволяют одновременно воздействовать на моторную и психическую сферу ребенка. Такие игры состоят из самых разнообразных движений, способствующих укреплению мышц, ускоренному обмену веществ и закаливанию организма. С помощью игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств ребенка.

Особое значение подвижные игры имеют для формирования детского коллектива. Систематически наблюдая за играми, родители, педагоги или воспитатели видят, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка. Влияя с помощью игр на детский коллектив, родители и педагоги должны стремиться к тому, чтобы каждый ребенок мог подчинить личные интересы интересам коллектива.

Важной особенностью любой подвижной игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия. Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

В организации подвижных игр немаловажное значение имеют считалки. Они помогают детям не ссорясь определить водящего или того, кто первым начнет игру.

Ребенок, знающий считалку, произносит ее нараспев и при каждом слове указывает по очереди на участников игры, стоящих в круге. Водить должен тот, на кого падает последний слог считалки.

Считалки дети могут произносить и по нескольку раз, пока все, кроме последнего, на кого падает завершающее слово, не выйдут из круга. Возможен и такой способ определения водящего, при котором считалка звучит каждый раз сначала, как только тот, на ком окончился счет, выходит из круга. Это продолжается до тех пор, пока не останутся два игрока и не станет ясно, кто именно будет водящим.

Если в игре нужно выбрать двух водящих, дети могут сделать это с помощью считалки: выбрать сначала первого, а затем второго.

Примеры считалок:

Дора, дора, помидора,
Мы в саду поймали вора.
Стали думать и гадать,
Как нам вора наказать.
Мы связали руки-ноги
И пустили по дороге.
Он шел, шел, шел
И корзиночку нашел.
В этой маленькой корзинке
Была помада и духи,
Ленты, кружева, ботинки,
Что угодно для души.
Говори поскорей,
Не задерживай добрых
И честных людей.

Катилась торба
С высокого горба
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем ты хочешь
Поделиться?
Говори поскорей,
Не задерживай добрых
И честных людей.

Я вчера летал в ракете,
На далекой был планете,
Там обедал в синеве,
А под вечер был в Москве.
Из ракеты той, друзья,
Самым первым вышел я.

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге.
Сколько нужно гвоздей?
Говори поскорей,
Не задерживай наших людей.
– Пять!
Раз, два, три, Четыре, пять.
(Пятый выходит.)

Стакан, лимон —
Вышел вон!

На золотом крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной…
Кто ты будешь такой?
Говори поскорей,
Не задерживай добрых
И честных людей.

Раз, два —
Кружева,
Три, четыре —
Нос в черниле,
Пять, шесть —
Кашу есть,
Семь, восемь —
Сено косим,
Девять, десять —
Акулина тесто месит.
Позвала кота домой,
Налила ему помой.
Динь-динь, динь-динь,
Ты зачем кувшин разбил?
Кувшин стоит пятачок,
А за это – кулачок.

Шла машина темным лесом
За каким-то интересом.
Инте-инте-интерес,
Выходи на букву «эс».

Шишель, мышель —
Этот вышел!

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф! Ой-ой-ой!
Умирает зайчик мой.
Привезли его в больницу —
Он украл там рукавицу.
Привезли его в буфет
Он украл кулек конфет.
Привезли его домой —
Оказался он живой.

Бах-бух,
Тих-тюх,
Зайчик – ух,
Во весь дух,
Полетел от зайки пух.
Хуп-хоп,
Зайке в лоб,
Шум, звон,
Поди вон!

Над горою солнце встало,
С неба яблоко упало,
По лазоревым лугам
Покатилось прямо к нам!
В речку с мостика свалилось
Кто увидел – не дремли,
Поскорей его лови!
Кто поймал, тот молодец,
Ведь считалочке конец!

Раз, и два, и три, четыре.
Меня грамоте учили —
Не читать и не писать,
Только по полу скакать.
Я скакала да скакала,
Себе ноженьку сломала.
Меня мама увидала
И веревкой отхлестала.
Меня папа увидал
И за доктором послал.
Доктор едет на коне,
Балалайка на спине,

А гитара на носу:
Доктор любит колбасу.

Раз, два, три, четыре,
Жили мошки на квартире.
К ним повадился сам-друг,
Крестовик – большой паук.
Пять, шесть, семь, восемь,
Паука мы просим:
Ты, обжора, не ходи!
Ну-ка, Мишенька, води.

Шел баран
По крутым горам,
Вырвал травку,
Положил на лавку,
Кто ее возьмет —
Тот и вон пойдет.

– Заяц белый, Куда бегал?
– Лыко драл.
– Куда клал?
– Под колоду, Под пенек,
Под передний уголок.

Раз, два, три,
Четыре, пять —
Тебе в космос улетать!

Шли бараны по дороге,
Промочили в луже ноги.
Стали ноги вытирать:
Кто платочком,
Кто тряпицей,
Кто дырявой рукавицей.

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?

Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля.
Аты-баты, он какой?
Аты-баты, золотой.

Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана.
Буду резать, буду бить —
Все равно тебе водить!

Тара-бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить,
Тебе водить!

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сел, заплакал и пошел.

Из-под горки катится
Голубое платьице,
На боку зеленый бант,
Тебя любит музыкант!

Я садовником родился,
Не на шутку рассердился,
Все цветы мне надоели,
Кроме Мишеньки!

Таря-Маря
В лес ходила,
Шишки ела —
Нам велела.
А мы шишки
Не едим,

Таре-Маре
Отдадим!

Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять.
Выплывает белый месяц,
А за месяцем луна —
Мальчик девочке слуга.
Ты, слуга, подай карету,
А я сяду и поеду
В Солнцеград, в Солнцеград —
Покупать себе халат.
Красный, синий, голубой —
Выбирай себе любой.

Ехали цыгане, кошку потеряли.
Кошка сдохла, хвост облез.
Кто слово скажет, тот ее и съест.

После этой считалки все игроки замолкают. Тот, кто первым издаст какой-нибудь звук, водит.

Выбрать водящего или того, кому начинать игру, можно также с помощью жребия.

В этом качестве можно использовать спички или монетки. Сначала нужно взять несколько спичек или палочек (их количество должно соответствовать числу игроков).

Одна спичка обламывается, затем кто-нибудь из участников берет все спички в руку так, чтобы видны были только одинаковые концы. Игроки вытягивают по одной спичке.

Тот человек, кому попадется короткая спичка, водит.

Для жребия используются также крупные монетки. Перед тем как бросать монетку, игроки должны договориться между собой, что в случае, если выпадет орел (сторона монеты, на которой изображен герб), водит один, а если решка (сторона, на которой обозначена стоимость монеты) – другой. Затем один из них подбрасывает монетку вверх.

Если монета закрутилась или укатилась в какую-нибудь щель, жеребьевка проводится повторно.

Игры для детей 5–6 лет

Волшебница

В начале игры дети выбирают ведущего и злую волшебницу.

«Волшебница» садится на стул, ей завязывают глаза, а дети становятся в колонну по одному друг за другом. По команде ведущего они должны по очереди обойти стул, на котором сидит «волшебница», так, чтобы она не услышала даже малейшего шороха.

Если «волшебница» услышала чьи-то шаги, она должна назвать имя проходящего мимо нее. Если она угадала, то игрок становится новой «волшебницей».

Укротитель зверей

Для этой игры понадобятся стулья, количество которых должно быть на один меньше, чем игроков.

Участники игры занимают стулья, стоящие по кругу, а один из них становится «укротителем зверей». Каждый игрок выбирает, каким животным он будет. «Укротитель» медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и медленно идет за «укротителем». Как только «укротитель» произносит «Внимание, охотники!», все игроки, включая «укротителя», стараются занять пустые стулья.

Игрок, которому не хватило стула, становится новым «укротителем».

Водяной

В начале игры с помощью считалки выбирается игрок, который будет «водяным». Дети ходят вокруг водящего, который сидит или стоит с закрытыми глазами, и напевают песенку: «Водяной, водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни хоть на чуточку, на минуточку!». После этих слов «водяной» встает, выбирает любого игрока, дотрагивается до него и пытается угадать, кто это.

Если «водяной» верно назвал имя ребенка, до которого дотронулся, угаданный становится новым «водяным».

Веселый поезд

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Затем все игроки встают в круг, а водящий – в его центр. Дети представляют, что с места сдвигается тяжелый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов (этот стук отмечается хлопками). Первым громко хлопает ведущий, а в паузах между его хлопками по очереди хлопают остальные игроки. Направление хлопков должно идти по часовой стрелке. Затем поезд разгоняется и ведущий постепенно повышает скорость хлопков, убыстряя темп. В ходе игры водящий может изменить направление движения поезда, громко сказав: «Стоп!». С этого момента хлопки в прежнем темпе должны идти против часовой стрелки. Участник, сбившийся с ритма, назначается новым водящим. Он начинает заново разгонять поезд.

Лабиринт

Перед тем как начать играть в эту игру взрослый рассказывает ребенку, что такое лабиринт и как по нему передвигаются. Например, читает ему какую-нибудь сказку, где встречается сюжет с прохождением героя через лабиринт.

После этого мелом на асфальте рисуется какой-нибудь лабиринт – или прямоугольный, или круговой. Взрослый показывает ребенку, как нужно правильно по нему ходить. Затем он предоставляет малышу самому освоить хождение по лабиринту. Когда ребенок доберется до конца лабиринта, ему нужно той же дорогой вернуться обратно к взрослому.

В эту игру можно играть коллективно – каждый малыш по очереди проходит через лабиринт, а потом выбирается победитель.

Победителю вручается какой-нибудь приз, например медаль «Лучшему покорителю лабиринтов».

Ладонь в ладонь

Это упражнение делается в парах. Один ребенок в паре прижимает свои ладошки к ладошкам другого и дети таким образом, не отрывая ладошки друг от друга, двигаются по комнате, где они преодолевают или обходят различные препятствия. Это могут быть стул или стол, а также другие движущиеся пары. При этом останавливаться нельзя, если пара остановилась, она приседает.

Более сложный вариант этого упражнения – движение пары с зажатым между лбами листком бумаги, который полностью

закрывает лица. Двигаться нужно так, чтобы зажатый листок не упал.

Развей скуку

Для этой игры понадобятся стулья.

Перед началом игры вдоль противоположных стен комнаты ставятся стулья. Дети садятся на них около одной из стен и читают следующий стишок:

Скучно, скучно так сидеть,
Друг на друга все глядеть.
Не пора ли перебраться
И местами поменяться?

Как только эти слова произнесены, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Ребенок, оставшийся без стула, выбывает.

После этого ведущий убирает еще 2 стула. Все повторяется до тех пор, пока последний игрок не займет единственный оставшийся стул. Он объявляется победителем.

Птички в домиках

В начале игры ее участники делятся на 2 команды. Дети первой команды разбиваются на пары и берутся за руки – это «домики». Дети второй команды – «птички», их больше, чем «домиков». Звучит музыка, «птички» «летают». Музыка замолкает – закапал дождик, «птички» занимают «домики». Тот, кому не хватило «домика», выбывает из игры.

Робот

Один участник – робот, другой – тот, кто им управляет. Сначала игрок, который управляет роботом, прячет в комнате какой-либо предмет или игрушку.

«Робот» может двигаться только по указанию другого участника, который, например, говорит: «Прямо: стоп!», «Влево: стоп!», «Вправо: стоп!». Согласно этим указаниям, «робот» должен добраться до того места, где спрятан предмет.

Шарик-повелитель

Для игры понадобится воздушный шарик.

Ведущий подбрасывает воздушный шар. Пока он летит, дети могут двигаться, но как только шар коснется пола, все должны застыть, не улыбаясь. Тот, кто нарушил это правило, выбывает из игры.

Нарисуй солнышко

Для этой игры понадобятся гимнастические палки, количество которых соответствует числу участников, и 2–3 обруча. На полу рисуется стартовая линия, рядом с которой кладутся гимнастические палки. Дети делятся на 2–3 группы, каждая из которых выстраивается рядом со стартовой линией в колонну по одному. Впереди на расстоянии 8-10 м перед каждой колонной кладется обруч. Игроки всех команд поочередно по стартовому сигналу выбегают с палками и складывают их вокруг своего обруча в виде лучей, изображая тем самым солнышко.

Побеждает та команда, которая быстрее всего справится с заданием.

Слепой и поводырь

Упражнение выполняется в парах. Один из участников – «слепой», второй – его «поводырь», который сопровождает первого, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, в то же время обеспечивая его безопасность. У «слепого» завязаны глаза.

Это упражнение способствует развитию доверия друг к другу, а также чувства безопасности в отношениях и развитию тактильных ощущений. После упражнения можно обсудить с ребенком, что он чувствовал, когда был «слепым» и «поводырем», что хотел сделать во время выполнения упражнения, как думал изменить ситуацию.

Угадайка

С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным игрокам. Кто-нибудь из детей легонько задевает водящего рукой. Ребенок с завязанными глазами должен угадать, кто до него дотронулся. Новым водящим становится тот, кого угадали.

Съедобное – несъедобное

В эту игру лучше играть с несколькими детьми. Кидая мяч ребенку, ведущий называет предмет. Если он съедобный, ребенок должен поймать мяч, если несъедобный – отбить.

Допустивший ошибку выходит из игры.

Галки летают

Это коллективная игра, перед ее началом нужно сформировать команды и построить участников в шеренги.

Ведущий спрашивает игроков, перечисляя птиц, насекомых, механизмы, летают ли они. Поднятием рук дети должны подтвердить, что летают. Но если в этом перечне присутствует нечто нелетающее, то руки поднимать нельзя, а нужно присесть. За ошибку участник получает штрафное очко.

Побеждает та команда, у которой меньше всего ошибок.

Кто сказал «мяу»?

Это игра для небольшой группы детей. Один ребенок поворачивается спиной к остальным. Кто-то из группы подходит и произносит какую-нибудь фразу или звук. После чего ребенок поворачивается и должен определить по голосу, кто к нему подходил.

Более сложный вариант: подходит не один, а 2–4 человека, которые одновременно произносят какую-то фразу. Необходимо определить количество подошедших (потом можно угадывать, кто это был).

Пустое место

Эта коллективная игра. Она начинается с того, что ведущий говорите детям: «Давайте проверим, кто из вас быстрее всех бегает!». После этого он предлагает всем взяться за руки и построить красивый ровный круг. Затем дети опускают руки и садятся на пол лицом внутрь круга, а ведущий, находясь за кругом, обходит его, приговаривая:

Огонь горит, вода кипит,
Тебя сегодня буду мыть,
Не буду я тебя ловить!

Затем ведущий повторяет этот текст еще раз вместе с детьми. На последнем слове ведущий дотрагивается до кого-нибудь из

ребят, просит его встать и повернуться к нему лицом, после чего говорит: «Раз, два, три – беги!», показывая, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Ведущий и ребенок с разных сторон обегают круг, при этом ведущему нужно дать малышу возможность первому занять свободное место.

После этого ведущий еще раз обходит круг и повторяет слова, предоставив детям возможность запомнить их и усвоить правила новой игры. Выбрав второго ребенка, ведущему следует на этот раз постараться первым занять место в кругу. Теперь малыш становится водящим и сам выбирает себе партнера. Каждого победителя нужно наградить аплодисментами.

В этой игре следует соблюдать следующие правила:

– выбирать в партнеры нужно того, кто еще ни разу не бегал;

– бежать по кругу можно только в противоположные стороны;

– тот, кто не успел занять место в кругу, становится водящим.

Горелки с платочком

Для этой игры понадобится красивый платочек.

Дети встают парами друг за другом. Впереди находится водящий, он держит в руке над головой платочек. Все участники хором поют:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!

После этих слов последняя пара игроков бежит вдоль колонны (один ребенок справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а прибежавший вторым выбывает из игры.

Зайцы в огороде

Перед началом игры нужно начертить 2 концентрических круга диаметрами 8 и 4 м. Затем с помощью считалки выбирается «сторож», который встает в малый круг – «огород». Остальные играющие – это «зайцы», которые должны разместиться за линией большого круга. По сигналу ведущего «зайцы» прыжками на двух или одной ноге (по указанию ведущего) стремятся попасть в

«огород». «Сторож», не выходя за пределы большого круга, старается поймать «зайцев» (коснуться их рукой). Пойманные «зайцы» отходят в строну. После того как поймано 3–5 «зайцев», они возвращаются в игру, а из непойманных «зайцев» выбирается новый «сторож».

Побеждают те игроки, которые не были ни разу пойманы, а также лучшие «сторожа», сумевшие поймать установленное число «зайцев».

Ягоды

В начале игры ее участники делятся на 2 команды. На игровой площадке чертится 2 линии на расстоянии 7 м одна от другой.

Каждая команда выстраивается в шеренгу за линией лицом к игрокам другой команды, при этом участники каждой команды берутся за руки. Одна из команд получает название «Зеленая ягода», а другая – «Красная ягода». Игроки хором спрашивают у ведущего: «Какую ягодку берете? С какого куста сорвете?». Если был назван красный цвет, игрок команды «Красная ягода» разбегается и пытается прорвать цепь противника. Если ему это удалось, он берет к себе в команду одного из детей команды-соперницы. Если попытка осталась безуспешной, этот игрок остается в противоположной команде.

Побеждает команда, в которой через установленное перед началом игры время окажется больше игроков. Однако победа может оказаться очевидной и раньше, если команда сохранит не более двух игроков.

Игра с воздушным шариком

Для игры понадобится обычный воздушный шарик. Участники игры равномерно располагаются на площадке. Игроки начинают перекидывать шарик друг другу, не двигаясь при этом с места и не отрывая ступней от пола. Участник игры, сдвинувшийся с места или последним коснувшийся шарика перед тем, как тот упал на пол, получает штрафное очко. Получивший 3 штрафных очка выходит из игры.

Победителями становятся 3 игрока, последними оставшиеся на площадке.

Ловля бабочек

Для этой игры понадобятся сачки и воздушные шары.

Участники игры берут по сачку, в который они кладут шарик. Задачей игроков является как можно быстрее поймать соперника в сачок, стараясь при этом не потерять шарика.

Утка и гусь

Участники этой игры встают в круг и кладут руки за спину. Водящему, стоящему за кругом, выдают маленький мячик. Он идет мимо стоящих к нему спиной детей и говорит: «Утка, утка, утка». Затем он внезапно произносит слово «гусь» и кладет в руки одному из игроков мячик. После этого водящий и игрок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом вдоль круга, а во время встречи говорят друг другу: «Доброе утро!», кивают головой и продолжают идти до того места, с которого начали движение. Победителем становится тот, кто приходит первым.

Проигравший становится новым водящим.

Краски

В начале игры с помощью считалки выбирают двух человек: одного – на роль хозяина лавки, торгующего красками, а другого – на роль покупателя. Остальные играющие выступают в роли красок. Каждый из них решает, какой краской он будет – золотой, синей, фиолетовой, желтой и т. п. «Хозяин» сторожит краски. К лавке подходит «покупатель» и стучит в воображаемую дверь:

– Тук-тук!

«Хозяин»:

– За чем пришел?

– За краской.

– За какой?

– За голубой!

– Такой нет (если такой краски действительно нет). Скачи по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси и нам принеси.

Если такая краска есть, то игрок быстро вскакивает и убегает. «Покупатель» должен догнать убегающего. Если он ловит «краску», то она становится новым покупателем.

Поезда идут в депо

Для игры понадобится свисток и мел.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Он становится «паровозом», а все остальные игроки – «вагончиками».

На асфальте каждый игрок чертит мелом вокруг себя

небольшой круг. Это его «депо». Водящий стоит в стороне. «Паровоз» свистит первый раз в свисток и начинает собирать «вагончики», заходя в «депо» каждого. Собрав все «вагончики», «паровоз» движется еще какое-то время, а затем свистит во второй раз. Все «вагончики» и сам «паровоз» бегут к «депо», стараясь их занять. Кто не успел и остался без «депо», становится новым «паровозом».

День и ночь

Перед началом игры нужно начертить поперек площадки 2 параллельные линии на расстоянии 1,5 м одна от другой, а по обе стороны от них на расстоянии 20 м параллельно им – линии «домов». Ведущий делит детей на 2 равные команды и выстраивает их у своих средних линий спиной друг к другу и лицом к своим «домам». После этого нужно кинуть жребий, чтобы определить, какая из команд «День», а какая – «Ночь».

Игра начинается с того, что ведущий встает сбоку у средней линии и неожиданно произносит: «День!». По этому сигналу дети из команды «Ночь» убегают в свой дом, а игроки команды «День» догоняют и осаливают их. Пойманных игроков подсчитывают и отпускают. Затем команды встают в прежнее положение. Ведущий снова подает сигнал «День» или «Ночь». Перед сигналом, чтобы отвлечь внимание играющих, ведущий может предложить им делать различные упражнения, например поднимать руки вверх, подняться на носки, попрыгать и т. п.

Игра может проводиться в несколько этапов, после каждого из которых нужно подсчитать количество пойманных в каждой команде. Ведущий должен стараться отдавать команды неожиданно, при этом строгое чередование команд «День» и «Ночь» нежелательно.

Побеждает команда, поймавшая большее количество игроков.

В этой игре необходимо соблюдать следующие правила:

– нельзя убегать в свой «дом» до того, как прозвучала команда «День» или «Ночь»;

– осаливать убегающих игроков можно только до линии «дома».

Воробьи и вороны

Перед началом игры все ее участники делятся на две команды. Одна команда – это команда «воробьев», а другая – «ворон». После этого ведущий говорит: «Вороны». По этому сигналу «вороны» должны убегать, а «воробьи» их ловить. Если

ведущий скажет: «Воробьи», – то, наоборот, «воробьи» убегают, а «вороны» их ловят.

Побеждает команда, которая сумеет поймать больше игроков из команды-соперницы.

Звонарь

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Дети встают в круг. Водящий идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

В это время игроки приплясывают под музыку на месте. Как только произнесено слово «звон», водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув 3 раза в ладоши, кланяется. Этот игрок тоже хлопает 3 раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они идут вдвоем по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

При слове «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока. Игра продолжается таким же образом до тех пор, пока позади водящего не окажется 4–6 человек.

После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают в ладоши, а водящий и выбранные им игроки приплясывают под музыку. Внезапно ведущий выключает музыку. По этому сигналу водящий и другие участники игры должны встать парами. Кому не хватило пары, становится новым водящим.

Ветер

Участники этой игры садятся в круг. С помощью считалки выбирается водящий, он становится в центр круга. Водящий произносит: «Подул ветер и сдул всех, на ком были белые ботинки». После этой фразы все, кто обут в белые ботинки, должны соскочить со своих мест и занять любое освободившееся место. Если кто-то не успел занять свободное место или забыл, что он в белых ботинках, то он становится новым водящим. Новый водящий придумывает свой признак, по которому ветер

сдувает игроков. Например, светлые волосы, красная футболка, очки, банты на голове и т. п. При этом необходимо помнить, чтобы названный признак должен отличать, как минимум, двух человек.

Волшебные ворота

Двое участников этой игры встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это «ворота». Остальные игроки берутся за руки так, чтобы получилась цепочка. Пара, изображающая ворота, читает следующий стишок:

Волшебные ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз – прощается,
Второй – запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!

В то время как звучат стихи, цепочка быстро проходит между воротами. Как только прозвучали слова «Не пропустим вас!», руки опускаются и «ворота» захлопываются. Дети, оказавшиеся пойманными, становятся дополнительными «воротами». Игра продолжается таким же образом, только цепочка игроков должна пройти уже через двойные «ворота». «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Воздушные штаны

Для этой игры понадобятся воздушные шары и большие штаны по количеству участников.

Перед началом игры по всему залу раскидывают воздушные шары. Игроки надевают штаны огромного размера. Под веселую музыку они бегают, собирают шары и кладут их в штаны.

Выигрывает игрок, в штанах которого оказалось наибольшее количество шаров.

Берегись, мышка!

Участники игры становятся в круг, взявшись за руки, – это мышеловка. Один или двое детей – мышки, которые находятся вне круга. Игроки, изображающие мышеловку, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ой, как мыши надоели,
Все погрызли и поели!
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас!
Вот захлопнем мышеловку
И поймаем мышек враз!

Во время чтения стишка «мышки» вбегают и выбегают из круга. С последними словами «мышеловка» захлопывается – дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга «мышки» считаются пойманными и встают в круг. На их место выбираются новые. Если какая-то «мышка» «спаслась», то она продолжает играть свою роль.

Почта

Перед началом игры с помощью считалки выбирается водящий.

Водящий громко произносит:

– Динь, динь, динь! Кто-нибудь из игроков спрашивает:

– Кто там?

– Почта.

– Откуда?

– Из города N.

– А чем там занимаются?

После этих слов водящий говорит все, что ему заблагорассудится, – поют, скачут, танцуют, плачут и т. п.

Когда водящий перечислит, что делают в городе N, игроки должны начать делать то же самое, а с того, кто не делает, берется фант (какой-нибудь небольшой предмет).

После этого владельцы фантов исполняют по заказу игроков их желания, например прыгают на одной ноге, подражают голосом лошади, кричат петухом, делают смешные лица ит.п.

Поймай мяч

Эта игра способствует развитию у детей ловкости и быстроты реакции.

Участники игры делятся на 2 команды с равным количество игроков – команду мальчиков и команду девочек. Все игроки встают в круг так, чтобы чередовались через один мальчики и девочки.

Водящий, выбранный с помощью считалки, подбрасывает мяч

вверх. Если мяч поймают игроки одной команды, то они начинают его перебрасывать друг другу так, чтобы игроки другой команды не могли его захватить. Бросать мяч можно только руками.

Победит та команда, которая дольше всего удержит мяч.

Игра наоборот

В этой игре все движения делаются наоборот. Желательно, чтобы в роли ведущего выступал взрослый.

Ведущий выходит на середину площадки и встает перед игроками, стоящими в шеренге. Затем он показывает какое-нибудь движение, а все игроки делают все наоборот. Например, если ведущий поднял руку, то игроки опускают, если он развел ладони, то все складывают, если он поднял правую ногу, то все поднимают левую и т. п. Тот, кто ошибается, выходит из игры.

Эстафета со связанными ногами

Участники игры делятся на две равные команды с четным количеством игроков. Каждая команда разбивается на пары. Пары встают спиной друг к другу и берут друг друга под руки. Ноги у каждого из соревнующихся связаны. По сигналу ведущего каждая пара бежит к финишной черте и обратно, передавая таким образом эстафету следующей паре.

Выигрывает команда, сумевшая первой передать эстафету от первой до последней пары.

Игра с большим мячом

Для этой игры понадобится большой надувной мяч. Игроки встают в круг и берут друг друга за руки. Водящий, выбранный с помощью считалки, встает в середину круга с мячом. Затем он выбивает мяч из круга ногами, а остальные участники мешают ему это сделать. Брать мяч в руки не разрешается, его можно отбивать только ногами. Тот, кто пропустил мяч, становится новым водящим. Если кто-то из игроков прикоснулся к мячу руками, он получает штрафное очко. Игрок, у которого набирается 3 штрафных очка, выбывает из игры.

Займи место

Перед началом игры ставятся в ряд стулья. Водящий, выбранный с помощью считалки, берет длинную палку и

начинает обходить игроков, сидящих на стульях. Если около какого-либо игрока он стукнет палкой об пол, играющий должен встать со стула и пойти за водящим. Водящий продолжает ходить вокруг стульев то тут то там и собирает целую цепочку игроков. Затем он ходит змейкой, а остальные повторяют за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. По этому сигналу все должны немедленно занять места на стульях. Сам водящий старается занять место первым. Новым водящим становится тот, кому не досталось места.

Эстафета с кубиком

Участники игры делятся на 2 команды. Игроки каждой команды выстраиваются в колонну по одному. На некотором расстоянии от команд кладется по кубику.

Первый игрок каждой команды допрыгивает на одной ноге до кубика, берет его, возвращается таким же образом обратно и передает кубик следующему игроку. Это задание должны выполнить все игроки.

Побеждает команда, которая окажется самой резвой.

Прыжки в мешках

Для этой игры понадобится два больших мешка, в которых может свободно поместиться по одному игроку. Перед началом игры все участники делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны по одному. Первые номера влезают в мешки, прыгают до линии финиша, а затем возвращаются и передают мешки вторым номерам.

Побеждает команда, которая быстрее всех справится с заданием.

Схвати фигурку

Перед началом игры на полу расставляются разнообразные фигурки или игрушки. Участники игры ходят по кругу под музыку за ведущим. Затем по сигналу ведущего дети разбегаются и хватают по одной фигурке. Тот, кому не досталась игрушки, выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

Волк во рву

Эта игра коллективная. Перед началом игры посреди

площадки или зала нужно провести 2 параллельные линии на расстоянии 70–10 см одна от другой. Пространство между линиями будет обозначать ров. Линии можно сделать и не параллельными: с одной стороны расстояние между ними может быть поуже, а с другой – пошире. Выбираются 1–2 водящих, которые будут «волками», они встают во «рву». Остальные играющие – «козы» размещаются по одну сторону ото «рва», в своем «доме». По другую сторону ото «рва» располагается «пастбище».

По сигналу ведущего «козы» бегут из дома на «пастбище» и по дороге перепрыгивают через «ров». «Волки», не выбегая из «рва», стараются осалить как можно больше «коз». Пойманные отходят в сторону, их считают, и они опять вступают в игру. После этого по сигналу «козы» снова перепрыгивают на другую сторону, в «дом», а «волки» их ловят во время их прыжка через «ров». После 2–4 перебежек выбираются новые «волки» и игра возобновляется.

Выигрывают «козы», которых ни разу не поймали, и те «волки», которые во время перебежек поймали больше всего «коз».

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– «коза», пробежавшая по «рву», а не перепрыгнувшая через него, считается пойманной;

– если «коза» задержалась у рва, боясь «волков», ведущий считает до трех, после чего «коза» обязана перепрыгнуть через «ров». В противном случае она считается пойманной.

Что игрушка расскажет о себе

В эту игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей. Для игры понадобится два одинаковых комплекта игрушек – один находится в коробке, а игрушки из второго расставлены по комнате так, чтобы они не бросались в глаза.

Один из детей – «рассказчик» – заглядывает в коробку и, выбрав одну игрушку, начинает рассказывать от ее лица о том, что она умеет делать, какого она цвета, формы, величины, какой у нее характер. Слушатели при этом не должны видеть ее, но могут задавать наводящие вопросы.

Выслушав рассказ, остальные дети отправляются на поиски такой же игрушки по комнате. Тот, кто найдет игрушку, о которой шла речь в рассказе, приносит ее. «Рассказчик» достает из коробки свою и проверяет, ту ли игрушку нашли.

Затем «рассказчиком» становится победитель, делая предметом своего рассказа уже другую игрушку.

Игру можно повторять многократно, усложняя форму

рассказа об игрушке, например, задавая ей жанровые рамки веселой или грустной истории, сказки, характерного поступка или переживания. Можно также добавлять новые игрушки.

Ходьба по бумаге

Для этой игры понадобятся листы бумаги размером с газету. Все участники делятся на 2 команды. По сигналу ведущего первые игроки команд начинают движение к финишной черте и обратно. Для этого каждый из них встает сначала обеими ногами на один листок, а второй кладет перед собой. Затем игрок наступает на листок, лежащий перед ним, поднимает листок, находящийся позади, и кладет его впереди себя, опять наступает на него обеими ногами. Таким способом игроки передвигаются до финишной линии и обратно к своей команде.

Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.

Море волнуется

Это коллективная игра. Один из участников игры становится водящим. Он произносит слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, любая фигура на месте замри!» В это время остальные участники игры сначала прыгают и пляшут, качают руками, изображая волны, а при слове «Замри!» застывают на месте в той позе, в которой их застала команда. Кто пошевелится, тот выходит из игры. Ведущий проходит мимо фигур и выбирает ту, что больше всех понравилась. Именно этот выбранный участник игры становится водящим в следующий раз.

Спустя некоторое время водящий произносит: «Раз, два, три. Фигура отомри!» Все снова начинают двигаться и плясать. После этого игра повторяется.

Птички и филин

Перед началом игры с помощью считалки определятся тот участник, который будет «филином». Остальные игроки – «птички», которые изображают голосом и движениями куриц, петухов, ворон, гусей и т. п. В игре каждая «птичка» находит себе «дом» – какое-нибудь укрытие или уголок. По сигналу ведущего все «птички» начинают летать, махать крыльями, кружиться, кричать. По сигналу «Филин!» «птички» пытаются занять свои «домики», а «филин» их ловит. Если ему это удается, то он должен определить, что за «птичку» он схватил. Только верно названная «птичка» становится новым «филином».

Плетень

Участники игры берутся за руки и строятся в 4 шеренги (одна напротив другой). Под медленную музыку каждая из шеренг по очереди идет навстречу противоположной шеренге и кланяется.

После поклона игроки возвращаются на свое место. Звучит веселая плясовая мелодия, дети выходят из своих шеренг и расходятся по всей комнате и танцуют. Как только музыка заканчивается, каждая шеренга занимает свое первоначальное место, при этом дети быстро берутся за руки крест-накрест, изображая плетень.

Белые медведи

Для игры необходимо очертить площадку размером примерно 10 **х** 12 м, которая будет изображать море. В стороне нужно ограничить небольшое пространство, которое будет «льдиной». Выбирается один из водящих, он будет «белым медведем», остальные играющие – «медвежатами». «Медведь» идет на «льдину», а «медвежата» произвольно бегают по площадке. «Медведь» кричит: «Иду ловить!», бежит со «льдины» в «море» и начинает ловить «медвежат».

После того как «медведь» поймает «медвежонка», он отводит его на льдину и ловит следующего. Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных «медвежат», а «медведь» уходит на «льдину». Настигнув кого-нибудь из своих собратьев, пара «медвежат» соединяет свободные руки так, чтобы пойманный очутился между ними. После этого они кричат: «Медведь, помоги!». «Медведь» подбегает и дотрагивается до пойманного. Осаленный «медвежонок» идет на «льдину».

Когда на «льдине» очутятся еще двое пойманных, они также берутся за руки и начинают ловить «медвежат».

Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все «медвежата». Последний пойманный «медвежонок» становится «медведем».

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– при ловле нельзя хватать игроков и тащить их силой;

– игроки, выбежавшие за границу площадки, считаются пойманными и идут на «льдину»;

– «медвежонок», пойманный парой, может выскользнуть, пока его не осалил «медведь».

Продавец горшков

Участники игры садятся на корточки по кругу – это «горшки». Один из игроков – «продавец», он кричит: «Продаю горшки, продаю горшки!» Появляется «покупатель», который сначала бежит по кругу, а затем останавливается у одного из «горшков». «Продавец» нахваливает «горшок»: «Посмотри, какой красивый и удобный горшок, в нем удобно держать и кашу, и молоко, и сметану! Покупай!»

«Покупатель» и «горшок» обегают круг, при этом «покупатель» старается занять место «горшка». Если ему это удается, «горшок» становится «покупателем». Игра повторяется.

Овощи, фрукты, ягоды

Это коллективная игра. Ведущий просит встать детей в круг лицом к центру. Троим малышам следует дать по большому резиновому мячу разных цветов. Цвет каждого мяча соответствует названию ягод, фруктов и овощей. Например, красный цвет обозначает ягоды, зеленый – овощи, желтый – фрукты. По сигналу ведущего мячи передаются по кругу из рук в руки. Внезапно ведущий произносит одно из названий плодов, например «клубника». В этот момент передача мячей прекращается, а игрок, держащий в руках красный мяч, должен поднять его над головой. Затем передача мячей продолжается, и вы называете другой овощ, ягоду или фрукт. Каждый раз тот, кто перепутает цвет мяча, выходит в центр круга, затем вновь вступает в игру, а его место занимает новый проигравший.

Плыви, рыбка!

Для этой игры понадобятся бумажные рыбки.

В начале игры ее участники делятся на 2 команды. Команды строятся в цепочку. Расстояние между командами составляет 2–4 м. Ведущий вручает первым номерам команд по рыбке. Звучит музыка, игроки передают рыбку друг другу головой вперед (как она плывет). Внезапно музыка смолкает. Те игроки, в руках которых оказалась рыбка, выбывают из игры. Если в момент остановки игры рыбу держат двое, выбывает тот, кто держится за ее голову. Вновь звучит музыка, игра возобновляется. Когда рыбка «доплыла» до конца цепочки, она начинает «плыть» в другую сторону. Так продолжается до тех пор, пока в каждой команде не останется по одному игроку.

В финале проводится соревнование между оставшимися игроками для определения победителя.

Пожарная команда

Для этой игры понадобятся стулья и бубен.

Стулья ставят по кругу спинками внутрь. Участники игры, изображая пожарных, прохаживаются вокруг этих стульев под звуки бубна. Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого они остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участникснимет3 предмета одежды (они оказываются на разных стульях), ведущий громко говорит: «Пожар!». По этому сигналу дети должны быстро отыскать свои вещи и надеть их.

Победителем становится тот, кто быстрее всех оденется.

Живая цепь

Это коллективная игра. Ведущему необходимо выстроить всех участвующих в игре детей в колонну по одному, а самому стать в ее главе. Суть игры заключается в том, что ведущий все время меняя направление, водит колонну за собой, имитируя движения животных и птиц. Например, он говорит: «Идем, как гуси», – и все идут на согнутых ногах, или «Прыгаем, как кенгуру», – и все прыгают на двух ногах, «Идем, как медведи», – и все идут медвежьей походкой. Руководителем игры может стать любой ребенок.

Эта игра станет еще веселее, если проводить ее под музыку. По характеру сопровождения малыши должны определить, кто идет, и изобразить особенности движений различных зверей или птиц.

Два Мороза

Эта игра проводится среди группы детей. Перед началом игры нужно отметить линиями на противоположных сторонах площадки «дом» и «школу». Расстояние между линиями должно составлять 10–20 м. С помощью считалки выбираются два Мороза, остальные играющие – «ребята». Ребята располагаются в одну шеренгу за линией «дома», а посредине площадки, на «улице», стоят два Мороза. Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые». Затем один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – красный нос». Другой Мороз, также указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос».

После этого они вместе произносят: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» Затем ребята бегут из «дома» в

«школу», а Морозы их ловят. Осаленные должны тотчас же остановиться и стоять на том месте, где их настиг Мороз.

После этого Морозы опять обращаются к ребятам, произнося только последнюю фразу: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?», а ребята, ответив, перебегают обратно в «дом» и по дороге «выручают» замороженных ребят, дотрагиваясь до них рукой. Освобожденные игроки присоединяются к остальным ребятам. Морозы замораживают перебегающих ребят, мешая им тем самым выручать «замороженных».

После двух перебежек выбирают новых Морозов из непойманных, а пойманных ребят считают и отпускают. Игра начинается снова.

В конце игры необходимо отметить детей, ни разу не попавшихся Морозам, а также лучшую пару водящих.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила: выбежав из дома, нельзя возвращаться обратно, а также нельзя задерживаться в доме – и в том и в другом случае игрок считается пойманным.

Заболевшая кошка

С помощью считалки выбирается игрок, который будет «здоровой кошкой». «Здоровая кошка» бегает за остальными участниками и осаливает их. Осаленный игрок кладет руку на тот участок тела, до которого дотронулась кошка. Он тоже становится кошкой, но больной, и помогает «здоровой кошке» ловить других игроков. «Больная кошка» может осаливать игроков только «здоровой» рукой.

Побеждает тот игрок, который остался не осаленным. Он становится новой здоровой кошкой в следующей игре.

Музыканты

Для этой игры понадобится 2 комплекта детских музыкальных инструментов, в каждый из которых входит бубен, маракас, трещотка, колокольчик и шумовая коробочка. В игре участвуют 10 детей. Каждому ребенку дают в руки по одному из музыкальных инструментов. Игроки должны передавать друг другу под музыку по кругу эти инструменты так, чтобы они не задерживались ни у одного из низ в руках. Музыка через некоторое время прерывается. Дети, у которых оказались парные инструменты, продолжают игру, а остальные выходят из круга.

Прилипшая рука

Это упражнение на развитие навыков взаимодействия – выполняется в парах. Рука одного ребенка «прилипает» к голове другого. Голова «убегает» от руки, а рука, не отрываясь от головы, следует везде за ней. Потом, наоборот, «убегает» рука. После этого в парах меняются ролями.

Жмурки

Для игры в жмурки одному из ее участников нужно завязать глаза и заставить повернуться несколько раз вокруг себя. После этого между водящим и другими игроками ведется следующий разговор:

– Кот, а кот, на чем стоишь?

– На квашне.

– Что в квашне?

– Квас.

– Лови мышей, а не нас.

Затем участники игры с криками разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот и становится жмуркой.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– если жмурка подойдет к предмету, о который можно удариться, то его нужно предупредить криком «Огонь!», однако, это слово нельзя кричать с целью отвлечь жмурку от находящегося поблизости игрока;

– играющим нельзя прятаться за какие-либо предметы;

– играющим нельзя убегать слишком далеко;

– игроки могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках;

– поймав игрока, жмурка должен узнать его и назвать по имени, не снимая повязки. Если же он этого не сделает, игрок считается не пойманным.

Классики

На площадке мелом расчерчивается квадрат или прямоугольник. Квадрат разбивается на «классы» (квадраты), которые нумеруются от 1 до 10. Задачей игроков является, прыгая на одной или двух ногах (в зависимости от порядка расположения квадратов), побывать во всех классах, начиная с первого и до конца, ни разу не сбившись.

Почтальоны

В игре принимают участие 2 команды по 9 человек.

Играющих нужно построить в колонны по одному или усадить на скамейки. Перед каждой командой на расстоянии 8-10 м следует положить на пол толстый лист бумаги, расчерченный на клетки, в которые нужно записать окончания имен (-ня, – тя, – ша и т. д.). Еще одни лист бумаги с началом имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые необходимо сложить в сумки.

Первые номера команды вешают сумки на плечо и по сигналу ведущего бегут к «адресату». Прибежав к бумажному листу, они вынимают открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. После этого они возвращаются назад и передают сумки вторым номерам, которые проделывают то же самое, и т. д. Побеждает та команда, которая быстрее доставит почту.

Веселые силачи

В этой игре участвуют два примерно одинаковых по комплекции ребенка.

Игроки усаживаются спина к спине, упираются друг о друга и пытаются встать в этом положении на ноги, при этом руки могут быть как сцепленными, так и нет. После этого нужно снова сеть, так же крепко упираясь друг о друга.

Бегает или летает?

Участники этой игры встают в круг. Один из игроков подбрасывает мяч в воздух и называет какое-нибудь существо, например животное, птицу или фантастический персонаж.

Если названо летающее существо, игроки должны поймать мяч на лету. Если водящий назвал существо, которое бегает или ползает по земле, игроки ловят мячик, отскочивший от земли. Если кто-нибудь из игроков ошибается, он выходит из круга.

Победителями становятся три участника, последними оставшиеся в кругу.

Лунки

Эту игру рекомендуется проводить на песчаном берегу или на песчаной почве. В игре принимают участие два человека.

Игроки садятся друг напротив друга и чертят посередине два круга, один из которых находится в другом. Перед каждым участником выкапывается три лунки. Игрок, который начинает игру, берет камешек, одновременно наполняя ладони песком. Затем он помещает камешек в одну из лунок так, чтобы камень

оказался закопанным. Другой игрок должен угадать, в какой лунке был спрятан камень. Если он угадал правильно, то прячет камень в свои лунки, если ошибся, – первый игрок прибавляет к своим лункам лунку соперника, находящуюся справа от него, и повторяет свой ход. Игрокам нужно помнить, что нельзя помещать камень дважды в одну и ту же лунку. Лунки прибавляются в рядах играющих каждый раз, когда прячется камень.

Побеждает игрок, сумевший забрать все лунки противника.

Третий лишний

Для этой игры понадобятся стулья.

В центр комнаты ставятся стулья, на 1 меньше, чем число игроков. Дети под музыку бегают или ходят вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается – это сигнал к тому, что нужно успеть занять стул. Игрок, которому не хватило стула, выходит из игры. Затем убирается еще один стул, и игра возобновляется.

Игры для детей 7–8 лет

Не попади в плен

Для этой игры понадобится мяч. Все участники разбиваются на две равные команды и встают шеренгами одна команда напротив другой. Крайний игрок одной из команд бросает мяч игроку напротив. Этот игрок ловит мяч и бросает его следующему игроку напротив и т. д. Если какой-нибудь из играющих не поймает мяча, он переходит «в плен» на противоположную сторону. Когда мяч дойдет до конца шеренги, его кидают в обратную сторону в таком же порядке. Игра длится от 10 до 15 минут.

Побеждает команда, которая сумеет взять в плен больше противников.

Быстрее в круг!

Для этой игры понадобится мяч.

Перед началом игры в середине площадки чертится круг диаметром 2 м. С помощью считалки выбирают водящего. Водящий становится в круг, а остальные игроки располагаются за ним. Они встают на равном расстоянии друг от друга и чертят вокруг себя небольшие кружки.

В начале игры все участники входят в большой круг. Один из них подкидывает мяч вверх, а остальные, кроме водящего, разбегаются по своим кружкам. Как только мяч коснется земли, водящий старается ударом руки закатить его в центральный круг. Стоящие в кружках игроки мешают ему это сделать, таким же способом отгоняя мяч руками. При этом они имеют право выбегать из своих кружков и отбегать от них, однако при этом должны внимательно следить за тем, чтобы водящий не занял их место в кружке. Если кто-то из игроков остался без кружка, то он становится новым водящим. В случае если водящему удалось закатить мяч в центральный круг или прокатить его через круг, игра начинается снова, при этом ведущий назначает нового водящего.

Чур на дереве!

Для игры выбирается такое место, где есть несколько деревьев. Один из игроков встает в середину между деревьями, а

остальные становятся возле них и начинают перебегать от дерева к дереву. Задачей стоящего посередине игрока является поймать кого-нибудь из убегающих, пока он не подбежал к дереву и не сказал: «Чур на дереве!»

Пойманный игрок становится новым водящим, а старый водящий занимает его место у дерева.

Людоед

В начале игры с помощью считалки выбирается игрок, который будет людоедом. «Людоед» сидит с закрытыми глазами, а остальные игроки по очереди его трогают. Задачей «людоеда» является не допустить, чтобы кто-нибудь ухватился за его руку. Игрок, которому это удастся, становится новым «людоедом».

Перекати мяч

В этой игре принимают участие трое детей. Они встают друг за другом так, чтобы между ними было расстояние примерно 50 см и расставляют ноги на ширину плеч. Игрок, стоящий посредине между двумя другими игроками, медленно считает про себя до 5. Последний стоящий ребенок берет мяч и катит его под ноги стоящего посередине игрока к третьему ребенку. Третий игрок катит мяч обратно. Они катают мяч этим способом до тех пор, пока стоящий посередине ребенок не скажет: «Стоп», то есть не закончит считать до 5. Если мяч не успел докатиться до игрока, то ребенок, который катил мяч другому ребенку, становится посередине, а если нет, то игра продолжается.

Хромая лиса

В начале игры выбирается водящий, который будет хромой лисой. В одном из углов комнаты находится «нора» лисы. Она отделяется с помощью мела полукруглой чертой. «Лиса» уходит в свою «нору», где она имеет право стоять на двух ногах. Остальные игроки свободно бегают по комнате, стараясь выманить «лису» из «норы». Они то подбегают к «норе», то отскакивают, то лают, изображая охотничьих собак. Как только «лиса» намечает себе жертву из тех, кто неосторожно приблизился, она быстро подгибает одну ногу и прыжком вылетает из «норы». Дальше «лиса» должна догонять игроков, прыгая на одной ноге. Если ей удается схватить кого-нибудь, она встает на обе ноги, а пойманный становится новой «хромой лисой».

Белки, орехи и шишки

Количество игроков в этой игре должно быть кратно трем. Дети становятся в круг и рассчитываются на первый-второй-третий. Каждый участник запоминает свой номер. Первые номера – это «белки», вторые – «орехи», а третьи – «шишки». Каждая тройка, состоящая из «белки», «ореха» и «шишки», должна взяться за руки и образовать кружок. Один из игроков – водящий. Он становится в середине круга. По команде «Белки, меняй!» все белки меняются местами, а водящий старается занять одно из свободных мест. Если он сумеет это сделать, он станет «белкой», а бывшая «белка» останется без места и станет водящей.

Затем звучит команда «Орехи, меняй!», или «Шишки, меняй!», по которой перебегают названные игроки.

Руководитель игры должен внимательно следить за тем, кто остался без места и все ли кружки заполнены игроками. В разгар игры можно неожиданно подать команду «Белки, шишки, орехи, меняй!». По этой команде все должны поменяются местами, что вызовет путаницу, необычайное веселье и смех. На этом можно завершить игру.

Передача мяча по кругу

Участники игры встают в круг. Выбранный с помощью считалки водящий пускает по кругу мячик. Его можно передавать из рук в руки или кидать друг другу. Игроки должны стараться передавать мяч так, чтобы водящий его не поймал. Водящий может ловить мяч только на лету, когда его никто не держит в руках.

Новым водящим становится тот, кто последним держал в руках мяч, прежде чем тот был пойман.

Горелки

Перед началом игры с помощью считалки выбирается водящий. Все игроки строятся в колонну по двое. Водящий становится впереди колонны спиной к играющим и произносит:

Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло,
И раз, и два, и три,
Последняя пара, беги!

Услышав слово «беги», пара, стоящая последней, обегает колонну и встает впереди. Водящий пытается опередить одного из бегущих, чтобы занять его место. Игрок, которому не достанется места, становится водящим и «горит». Новый водящий может вызвать любую из пар, находящуюся в колонне. Например, он может произнести: «Четвертая пара, беги!», «Вторая пара, беги!» – и т. п. Поэтому всем играющим нужно быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

Воробьи и кошка

Количество игроков в этой игре может быть любым. Перед началом игры на площадке нужно начертить круг, за которым расположатся все играющие, они будут воробьями. Один из играющих должен встать внутри круга, он будет кошкой. «Воробьи» непрерывно то вскакивают внутрь круга, то выскакивают из него. «Кошка» пытается поймать тех, кто окажется в кругу. Осаленный становится «кошкой», а прежняя «кошка» – «воробьем».

Кто водящий?

В этой игре должно принимать участие не менее шести игроков. Один из играющих покидает комнату, а все остальные в это время садятся в круг и выбирают с помощью считалки водящего. Водящий делает простые движения, например кивает, хлопает в ладоши, мотает ногой, трясет кулаками, высовывает язык и т. п. Остальные должны повторять вслед за водящим все его движения. Игрок, который выходил за дверь, возвращается и становится в центр круга. Его задачей является опознать, кто из игроков – водящий. Это не так просто, потому что, пока он смотрит на водящего, тот не делает новых движений. Когда водящий все же окажется найденным, он должен выйти из комнаты. После этого игроки выбирают с помощью считалки нового водящего.

Западня

Это коллективная игра. Игроки образуют 2 круга – внутренний и внешний. Под музыку они движутся в разные стороны по сигналу ведущего, затем по его сигналу круги останавливаются. Игроки, стоящие во внутреннем круге, взявшись за руки, поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные пробегают под этими «воротами» вперед и назад в разных

направлениях. По второму сигналу «ворота» закрываются (руки опускаются вниз) и все те, кто в этот момент оказался внутри круга, считаются пойманными. Пойманные игроки переходят во внутренний круг, после чего игра продолжается. Когда во внешнем круге останется мало детей, они, взявшись за руки, образуют внутренний круг, становясь «воротами».

Зайцы и морковь

Перед началом этой игры на земле или на полу чертится круг («огород» диаметром 8-10 м). В круг кладется 10 морковок. Среди участников игры с помощью считалки выбирается «пугало», которое будет ловить «зайцев». «Пугало» встает в центр круга. По сигналу «зайцы» вбегают в круг, а «пугало» пытается поймать их. Пойманный выбывает из игры. «Пугалу» разрешается ловить «зайцев» только в пределах круга. Как только все морковки будут украдены или все «зайцы» переловлены, выбирается новый водящий и игра возобновляется.

Сова

На площадке отмечается место, где будет находится дупло «совы». С помощью считалки дети выбирают «сову», остальные становятся «птичками». «Птички» свободно прыгают и бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. «Сова» в это время сидит в дупле. Когда ведущий произнесет слово «ночь», «сова» вылетает из дупла бегает по площадке и внимательно следит за «птичками». «Птички» по сигналу «ночь» должны остаться на месте и не шевелиться. Если какая-то из «птичек» пошевелится, «сова» уводит ее в свое дупло, после чего снова выбегает на площадку. Когда ведущий скажет: «день», «сова» прячется в дупло, а «птички», кроме пойманных «совой», начинают летать.

Игра продолжается до тех пор, пока «сова» не уведет к себе трех «птичек». После этого выбирается новая «сова» и игра возобновляется.

Кто это?

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Все участники игры становятся в круг. Водящему завязывают глаза, он становится в центр круга. По сигналу ведущего игроки начинают двигаться по кругу. Повторный сигнал останавливает движение. Водящий должен указать на кого-то из игроков и попытаться его узнать. Водящий может дотронуться до игрока и,

если не может угадать, просит его изобразить голосом какое-нибудь животное или птицу. Если водящий неправильно угадывает участника игры, он водит еще раз. Если его ответ верен, водящим становится тот, кого он узнал.

Наседка и коршун

В этой игре один из ее участников изображает коршуна, другой – наседку, а остальные – цыплят. «Наседка» становится посередине площадки, а «цыплята» за нею (цепочкой по одному), при этом каждый «цыпленок» обхватывает впереди стоящего за талию. «Коршун» бегает по площадке и старается схватить последнего, замыкающего цепочку «цыпленка». «Наседка» защищает «цыплят», широко разводя руки и тем самым преграждая путь «коршуну».

Если «коршун» поймает последнего «цыпленка», игра прерывается для того, чтобы выбрать новых «коршуна» и «наседку». После этого игра возобновляется.

Узел

В этой игре могут принимать участие 5 и более человек. С помощью считалки выбирается водящий, а остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Затем они, не отпуская рук, пытаются запутаться в узел. Водящий должен распутать узел, в который «завязались» игроки.

Заяц без логова

В этой игре все ее участники, кроме двух, изображающих волка и зайца, становятся парами по кругу. В каждой паре игроки стоят лицом друг к другу, взявшись за руки. Когда все займут свои места, ведущий дает сигнал, хлопнув в ладоши, после этого начинается игра. «Заяц» убегает от «волка». Он подлезает под руки одной из пар и становится спиной к одному из игроков. Тот, к кому стал спиной «заяц», должен убегать от «волка» – теперь он сам стал «зайцем». Если «волк» догонит «зайца» и коснется его рукой, «волк» становится «зайцем», а «заяц» – «волком».

В этой игре следует соблюдать следующие правила:

– «заяц» не должен долго бегать;

– «заяц» должен как можно быстрее встать между одной из пар, передав таким образом свою роль другому.

Паровоз

В начале этой игры с помощью считалки выбирают «машиниста». Затем определяют дистанцию для «паровоза» и создают различные препятствия из подручных материалов (стульев, кеглей, городков и т. п.). Затем определяют, кто будет руководить «железной дорогой». Все игроки, кроме руководителя, встают в колонну по одному, «машинист» находится в ее главе. Руководитель направляет движение «паровоза» и оценивает мастерство «машиниста».

Мяч и имя

В этой игре дети становятся в круг на расстоянии 2–3 шагов друг от друга. Через черту, обозначающую круг, переступать не разрешается. На счет «Раз, два, три» игроки начинают перебрасываться мячом. Каждый, бросая мяч, называет по имени того, кому он предназначен. Если кто-нибудь из детей не поймает мяча, то он должен отойти в сторону и не принимать участия в дальнейшей переброске, пока еще кто-нибудь из игроков не упустит мяч. После этого ребенок, первым не поймавший мяча, подходит и включается в игру, а второй отходит.

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не уронят мяч. Побеждает тот, кому удалось ни разу не упустить мяча.

Ленточка

Перед началом игры два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается ленточка. Двое из участников игры ходят вокруг стульев. По команде ведущего они садятся каждый на свой стул и выдергивают из-под него ленточку. Игра проводится 3 раза. Кто победит дважды, тот выигрывает.

Охотники и лисы

Эта игра может проводиться на площадке любого размера, для нее потребуется надувной легкий мяч. Один из участников игры – «охотник», а все остальные – «лисы». «Охотник» становится на середину площадки и 3 раза подбрасывает мяч вверх. В это время «лисы» убегают подальше от «охотника», но не пресекают границ площадки. Поймав мяч после третьего броска, «охотник», не сходя с места, старается попасть им в одну из «лис». Если он промахнется, то должен поднять мяч и снова бросить его в одного из игроков. «Лиса», в которую «охотник» попал мячом, становится его помощником. Помощник поднимает мяч, бросает его

«охотнику», а если «охотник» бросит мяч помощнику, то он сам должен бросить мяч в «лис».

Когда у «охотника» появится 3 помощника, «лисы» получают право сами ловить мяч, поднимать его с земли и перебрасываться им, стараясь, чтобы мяч не достался «охотнику» и его помощникам. Те, в свою очередь, стремятся перехватить мяч и попасть им в оставшихся «лис». Игра продолжается до тех пор, пока не задетой мячом останется лишь одна «лисица». Этот игрок становится победителем.

В данной игре нужно соблюдать следующие правила:

– «охотник» и его помощник должны бросать мяч в «лис», не сходя с места;

– «лиса», в которую попал мяч, может отыграться, если успеет тотчас же, не сходя с места, попасть мячом в «охотника» или помощника, бросившего мяч;

– «помощник» может бросать мяч в «лис» только в том случае, если ему его бросит «охотник».

Удержи равновесие

Эта игра способствует развитию координации движений.

Участники игры встают на расстоянии вытянутой руки друг от друга, ноги ставят вместе, руки разводят в стороны, глаза закрывают. По команде ведущего они приподнимают правую ногу и остаются на левой. Затем ведущий говорит: «Ногу вперед», «Ногу назад», «Ногу в сторону» и т. д. Игроки выполняют команды с закрытыми глазами, балансируя при этом с помощью рук. Игрок, который не удержался и встал на правую ногу или хотя бы оперся на нее, выбывает из игры.

В игре побеждает тот участник, который дольше всех сумел продержаться, стоя на одной ноге.

Водоносы

В этой игре участвуют два игрока. Берется два стула, на каждый из них ставится миска с водой и кладется одна ложка. В нескольких шагах ставится еще два стула, а на них – по пустому стакану.

Кто первый заполнит пустой стакан, тот победил.

Рассеянная змея

Участники этой игры строятся в цепочку. Водящий, выбранный с помощью считалки, обращается к одному из

игроков: «Я змея, когда гуляла, хвост случайно потеряла, ты пойдешь ко мне хвостом?». Этот игрок встает за спину водящего и крепко хватается за его талию. После этого водящий обращается с таким же предложением к каждому из участников игры. В итоге образуется длинная колонна, похожая на змею. Водящий начинает бегать, прыгать, крутиться, стараясь всех запутать. Остальные игроки повторяют вслед за ним. Если «змея» потеряла хвост, то новым водящим становится тот игрок, от которого «отвалился» хвост.

Космонавты

В игре могут принимать участие от 20 до 40 ребят.

Нужно начертить по краям площадки 6 треугольников, которые будут космодромами. Внутри каждого их них рисуются круги – «ракеты», количество которых должно быть меньше, чем играющих, на несколько кругов.

Игра начинается с того, что все дети встают в круг в центре площадки. По сигналу ведущего игроки идут по кругу, взявшись за руки, и говорят хором: «Ждут нас скорые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но у нас один секрет: опоздавшим места нет».

После этих слов все бегут к «космодрому» и занимают «ракеты». В каждом кружке должно оказаться по одному игроку. Тот, кто не успевает занять место, выходит в центр площадки. Затем игра продолжается.

Перестрелка

Для этой игры нужно разделить площадку на 4 равные части, 2 средние части – это нейтральная зона, в которую нельзя заходить. Команды располагаются в противоположных крайних частях. По свистку ведущего начинается перестрелка. Игрок, в которого попал мяч, выходит из игры. Побеждает та команда, которая быстрее удалит из игры всех соперников.

Перемена мест

В этой игре 2 команды выстраиваются в шеренгу друг напротив друга. По команде ведущего игроки команд меняются местами. Побеждает та команда, которая успеет первой выстроиться в шеренгу на противоположной стороне площадки.

Эту игру можно сделать более веселой, изменяя исходное положение ее участников, например они должны встать спиной, сесть лицом или спиной друг к другу, лечь на живот, на спину и т. п.

Невод

В этой игре вся площадка или спортивный зал – «море». Двое из участников – «рыбаки», а все остальные – «рыбы». «Рыбаки» стоят в стороне за линией («на берегу»), а «рыбы» «плавают в море» (свободно бегают по площадке). «Рыбаки», взявшись за руки, говорят: «Мы выходим на ловлю!», – и начинают ловить «рыб», обхватывая их руками. Пойманный встает между «рыбаками», после чего все трое берутся за руки и продолжают ловить «рыб», захватывая их руками. Каждый вновь пойманный встает между «рыбаками», образуя тем самым «сеть». «Рыбаки» ловят «рыб», окружая их «сетью». Игра заканчивается, когда все «рыбы» будут переловлены. Две «рыбы», пойманные последними, становятся «рыбаками» при возобновлении игры.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– если «рыба» выбежала за линию площадки (ступила на берег), то она считается пойманной;

– чтобы поймать «рыбу», следует замкнуть ее в «сети», не сжимая при этом руками;

– «рыбы» могут выскакивать из сети до тех пор, пока она не замкнулась;

– «рыбам» запрещается разрывать «сеть».

Ловля парами

В этой игре водящий находится в стороне, а остальные игроки размещаются произвольно на площадке размером 15–20 м. По сигналу ведущего водящий начинает ловить детей, а они в свою очередь стараются убежать от него. Как только водящий поймает какого-нибудь игрока, он должен взять его за руку, после чего они вдвоем начинают ловить других, окружая свободными руками. Когда будет пойман второй игрок, первый пойманный отходит в сторону. Образуется новая пара из водящего и второго пойманного, игра продолжается. После поимки третьего участника образуется пара из первого и второго пойманного. Таким образом, количество пар все время увеличивается. Игра заканчивается тогда, когда все свободные игроки будут пойманы.

Бой петухов

Для проведения этой игры нужно начертить на земле или на полу круг диаметром 3–4 м. Играющие делятся на две команды и строятся в 2 шеренги одна напротив другой на расстоянии 3 м от круга. Каждая команда выбирает капитана. Капитаны посылают

по одному игроку – «петуху» в круг.

«Петухи» встают на одну ногу, другую подгибают, руки заводят за спину. По сигналу ведущего «петухи», прыгая на одной ноге, начинают плечом выталкивать друг друга из круга, стремясь тем самым заставить соперника встать на обе ноги. Победитель зарабатывает одно очко для своей команды. Если во время боя оба «петуха» выйдут из круга, результат не засчитывается. После этого в середину круга идет следующая пара «петухов», выбранная по усмотрению капитана. Игра продолжается таким же образом до тех пор, пока все игроки не побывают в роли «петухов». Выигрывает та команда, на счету у которой больше очков.

Сражение в квадратах

Для этой игры на земле или на полу чертится 3 квадрата: 3 х 3, 2 х 2 и 1 х 1 м. В самый большой квадрат встают 4 игрока, приблизительно равные по росту и силе, и занимают следующее исходное положение: встают на одну ногу, другую подгибают, руки заводят за спину. По сигналу ведущего эти игроки начинают выталкивать плечом друг друга. Трое выбывших из большого квадрата переходят в средний, а победитель остается в большом квадрате. Затем борьба продолжается в среднем квадрате. Двое выбывших идут в малый квадрат, а победитель остается в среднем. Сражение заканчивается в малом квадрате тогда, когда один игрок выйдет из квадрата, а другой останется победителем. Победитель, находящийся в большом квадрате, получает 4 очка, победитель в среднем квадрате – 2 очка, а победитель, находящийся в малом квадрате – 1 очко. После этого в борьбу вступает следующая четверка.

После того как все участники игры посоревнуются в силе и ловкости, можно устроить финальные состязания между победителями для выявления самого лучшего игрока.

Скакалка под ногами

В этой игре 2 команды выстраиваются в колонны одна параллельно другой на расстоянии 2 м. Расстояние между игроками в командах должно быть не менее 1 м. Каждый игрок обозначает свое место флажком. Против каждой колонны на расстоянии 6–8 м ставится стойка. Игроки, стоящие первыми в колоннах, получают по скакалке длиной 2 м.

По сигналу ведущего игроки со скакалками бегут к своей стойке, огибают ее и, возвратившись к своей колонне, подают

один конец скакалки впереди стоящему игроку. Держа скакалку за концы, они бегут вдоль своей колонны, один слева от нее, а другой справа, ведя скакалку под ногами игроков, а те перепрыгивают через нее.

Таким образом пара проводит скакалку вдоль всей колонны, после чего игрок, первый начавший игру, встает в конце колонны.

Второй игрок бежит со скакалкой к своей стойке, огибает ее, возвращается к своей колонне и передает один конец скакалки впереди стоящему игроку своей команды. Вдвоем они аналогичным образом проводят скакалку под ногами всей команды.

Эта игра продолжается до тех пор, пока все стоящие в колонне не пробегут до стойки и вдоль колонны с партнером. Когда скакалку получает участник, начавший игру, он поднимает ее вверх и подает команду «Все!».

Побеждает та команда, которая быстрее справилась с заданием и не получила штрафных очков.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– каждый раз, когда игрок со скакалкой бежит к стойке, все стоящие в колонне должны продвинуться на одно место вперед;

– если игроки, проводящие скакалку под ногами, нечаянно уронили ее, то они должны начать проведение с того места, где это случилось;

– если игрок, перепрыгивая через скакалку, зацепил ее ногами, он получает штрафное очко.

Защита укрепления

В этой игре участники встают по кругу на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками на полу чертится круг, в центре которого ставится укрепление их 3 палочек, связанных вверху. Этот треножник обводится линией. С помощью считалки выбирается водящий, который встает в середине круга для защиты укрепления. Одному из стоящих за кругом выдается волейбольный мяч. По сигналу ведущего игроки начинают сбивать мячом треножник. Водящий закрывает треножник, отбивая мяч руками и ногами. Тот игрок, которому удается сбить укрепление, меняется местами с водящим.

Игра продолжается в течение установленного времени. В конце игры отмечаются лучшие водящие, которые дольше других защищали треножник, и игроки, метко попадавшие по нему.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– участникам игры нельзя заходить за линию круга;

– водящий не имеет права поддерживать треножник руками;

– если треножник сдвинут мячом с места, но не упал, водящий продолжает охранять его;

– если водящий сам нечаянно свалит укрепление, на его место встает игрок, у которого в этот момент в руках оказался мяч.

Гонка мячей по кругу

В этой игре участники становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук и рассчитываются на первый-второй. Первые номера становятся игроками одной команды, вторые – другой. Два стоящие рядом игрока из разных команд назначаются капитанами, им выдается по мячу разного цвета. По сигналу капитаны начинают перебрасывать мячи по кругу. Один капитан бросает мяч вправо, другой влево ближайшим игрокам своей команды, то есть через одного. Мячи перекидываются до тех пор, пока они не вернутся к капитанам. После того как капитаны получат мяч, они поднимают руку с ним вверх.

Побеждает та команда, которая сумеет быстрее провести мяч по кругу и получит наименьшее количество штрафных очков. Игру можно повторять несколько раз.

В данной игре нужно соблюдать следующие правила:

– каждый пропуск мяча игроком засчитывается как штрафное очко;

– если мячи столкнулись в воздухе, то игроки, бросившие их, должны быстро взять свои мячи и, встав на место, продолжать игру.

Встречная эстафета с мячом

Для этой игры понадобится 2 баскетбольных или волейбольных мяча. В игре принимают участие 2 команды, каждая из которых делится пополам. Дети строятся в колонны по одному и встают друг напротив друга на расстоянии 4 м. Игроки, стоящие впереди колонн, получают по мячу.

По сигналу ведущего игроки бросают мячи стоящим первыми в другой половине своей команды, а затем становятся в конце своей колонны. Игрок противоположной команды, получив мяч, снова перебрасывает его на другую сторону, а сам становится в конце своей колонны. Игра продолжается до тех пор, пока мяч не вернется к начинающим игру.

Побеждает та команда, которая закончит передачу мячей быстрее.

В этой игре передачу мяча можно заменить его ведением. В

этом случае расстояние между командами должно быть не менее 15 м. Правила игры остаются прежними, только вместо бросков мяча используется ведение. В противном случае команде, нарушившей это правило, засчитывается штрафное очко.

Командный бег

В этой игре ее участники делятся на 2 команды и параллельно выстраиваются в две колонны по одному параллельно на расстоянии 2–4 шагов. Перед колоннами проводится стартовая линия. Напротив каждой колонны на расстоянии 15–20 м ставится стойка. Каждый игрок обхватывает впереди стоящего участника. По сигналу ведущего дети в колоннах, держась за пояс впереди стоящих, бегут вперед к стойке, огибают ее и возвращаются назад.

Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием, не потеряв при этом игроков.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– игрок, разъединивший во время бега руки, должен догнать и снова обхватить за пояс впереди бегущего игрока;

– все игроки, стоящие в колонне, должны обогнуть стойку;

– команде, нарушившей вышеизложенные правила, начисляется штрафное очко.

Вперед за мячом!

В этой игре команды строятся в колонны по одному за линией старта, перед которой на расстоянии 2–3 м устанавливаются высокие стойки с планкой на высоте 2 м или протягивается шнур. Направляющему выдается большой надувной мяч. По сигналу ведущего он бросает мяч вверх и вперед через планку, пробегает вперед и ловит мяч, не давая ему упасть на землю. Затем игрок бежит назад с мячом и передает его следующему участнику. Второй игрок повторяет это же задание и т. д.

Побеждает команда, которая первой закончит броски и передаст мяч направляющему.

В этой игре можно изменить правила, разрешив ловить мяч после первого отскока от земли.

Земля и море

В этой игре участники разбиваются на 2 команды и строятся в шеренги на расстоянии 2 м лицом друг к другу. Первая команда –

«Земля», а вторая – «Море». Ведущий подбрасывает в центре площадки небольшой диск, одна сторона которого черная, а другая – голубая. Если диск падает черной стороной вверх, команда «Земля» пытается догнать и осалить игроков команды «Море». Ловить противников можно лишь до определенной черты, отмеченной на земле. За каждого осаленного игрока команда «Земля» получает очко. Обе команды должны убегать от противника одинаковое количество раз.

Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

Вызов игрока

В этой игре участники разбиваются на 2 команды, каждая из которых строится в колонну по одному. Игроки команд рассчитываются по порядку номеров. Ведущий вызывает игроков, например: 1, затем 7 и т. д. Вызванные игроки бегут до установленного места, там обегают стойку и возвращаются обратно. Команда, игрок которой прибежал первым, получает очко.

Выигрывает команда, которая наберет больше очков.

Колесо

Участники этой игры становятся по кругу по 3–4 человека спиной друг к другу. Выбранный с помощью считалки водящий бежит вдоль круга и касается ладонью стоящего сзади игрока, а тот в свою очередь касается впереди стоящего игрока и т. д. Игрок, стоящий первым, после касания произносит: «Бежим со мной!» После этого осаленный ряд вслед за водящим старается как можно быстрее обежать круг и вернуться на свое место.

Если впереди стоящий игрок крикнет: «Убегай!», – игроки из осаленного ряда должны обежать круг в направлении, противоположном движению водящего. Водящий продолжает бег навстречу и занимает место в этом ряду. Игрок, прибежавший последним, становится водящим, и игра продолжается.

Третий лишний

В этой игре ее участники образуют 2 круга (один круг находится в другом). Расстояние между парами должно составлять 1–2 м. Ведущий назначает двое водящих, один из которых убегает, а другой догоняет. Убегающий встает перед одной из пар, а игрок, стоящий сзади, убегает.

Если водящий осалит убегающего, они меняются ролями.

Разведка

В этой игре на двух противоположных сторонах площадки на расстоянии 18 м чертятся линии «городов». Участники игры разбиваются на две равные команды, в каждой из которых выбирается капитан. Команды выстраиваются шеренгами.

С помощью жеребьевки выбирается команда, которая первая начнет игру. Капитан этой команды посылает любого игрока в город другой команды. Ее игроки поднимают согнутые в локтях правые руки ладонями вверх. Игрок, прибежавший из первой команды, трижды дотрагивается до ладоней играющих, громко произнося при этом: «Раз, два, три!», – после чего быстро убегает к себе в город, а соперник, которого он коснулся, на счете «три» его догоняет. Если вызванному удается поймать убегающего до линии «города», последний идет в «плен» и становится за спиной осалившего. Если игрок остается непойманным, то «пленником» становится вызванный игрок.

После этого другой капитан посылает игрока на разведку. Тот действует так же, как и его предшественник.

Если в «плен» попадает вызванный игрок, за спиной которого стоит один или несколько «пленников», то он сам становится «пленником», а его пленные возвращаются в свою команду.

Побеждает та команда, в которой после 8-15 минут (время игры устанавливается заранее) будет больше «пленных», или команда, сумевшая забрать всех игроков соперника в плен.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– игрок, прибежавший в «город» противника, должен считать громко;

– касаться можно любого из игроков команды-соперницы;

– касаться можно только правой рукой и поднимать вверх только ее же.

Разомкни цепь

Участники этой игры делятся на две команды и встают в шеренги лицом друг к другу на расстоянии 10–30 м. Расстояние между отдельными игроками должно составлять 1 м. Игроки берутся за руки. По сигналу ведущего одна из команд начинает игру и посылает своего игрока к соперникам, чтобы разорвать цепь. Если игроку это удается, он забирает с собой двоих игроков из команды-соперницы, которые составляли порванное звено. Если же нет, этот игрок сам становится «пленником». Таким

образом, игроки обеих команд пытаются по очереди разорвать цепочку соперника.

А ну-ка, догони!

Все участники этой игры объединяются в одну команду и выстраиваются в шеренгу. В центре игровой площадки очерчивается участок шириной 2 м. На нем находится водящий, выбранный с помощью считалки. Он должен ловить игроков, перебегающих через участок на другую сторону площадки. Пойманные водящим игроки должны помогать ему ловить, не выходя при этом из намеченного участка.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один непойманный игрок, который объявляется победителем.

Запутанный лабиринт

Участники этой игры делятся на 5 групп по 5 игроков, становятся в шеренги и берутся за руки. В образовавшихся коридорах выбранный с помощью считалки водящий пытается поймать убегающего игрока. По сигналу ведущего игроки опускают руки, делают четверть оборота и снова берутся за руки, образуя тем самым новые коридоры. Используя этот маневр, ведущий может помогать то убегающему, то догоняющему игроку. С помощью частых сигналов он может создавать все новые и новые ситуации.

В ходе игры догоняющий и убегающий игрок должны как можно чаще заменяться другими игроками.

Воздушный волейбол

Для этой игры на площадке 15 х 7,5 м на высоте около 1,5 м от стойки протягивается веревка. В качестве мяча используются 2 воздушных шара, связанных вместе. В каждый из них наливается по нескольку капель воды, что делает их немного тяжелее.

По обе стороны веревки находятся команды, в каждой из которых по 3–4 человека. Игроки отбивают «мяч» как при обычной игре в волейбол, стараясь перегнать его на сторону противника и не давая упасть на землю.

Выигрывает команда, которая получит наименьшее количество штрафных очков.

Побег от водящего

Участники этой игры встают в колонну по одному и держат друг друга за пояс. Первый игрок колонны является водящим, он пытается поймать последнего игрока. Если ему это удается, то на место водящего и убегающего назначаются следующие игроки.

Кто проходил?

В этой игре все ее участники образуют круг. Один из игроков, водящий, становится в середину круга с завязанными глазами. Ведущий указывает на одного из играющих, тот подходит к водящему, слегка дотрагивается до него и называет его по имени, изменив голос. Водящий открывает глаза по указанию ведущего, когда подходящий игрок займет свое место. После этого водящий должен угадать, кто к нему подходил. Узнанный занимает место водящего, а водящий идет в круг. Если водящий дает неправильный ответ, он остается в середине круга.

Эстафета с обручами

Перед началом игры на дорожке проводят две линии на расстоянии 20–25 м одна от другой. Участники игры делятся на две команды.

Каждый игрок прокатывает обруч от первой до второй линии, возвращается обратно и передает обруч следующему игроку. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

Соревнование зверей

Участники этой игры делятся на 2–4 команды и выстраиваются в колонны по одному. Игроки, стоящие во главе колонны, называются «медведями», стоящие вторыми – «волками», третьими – «лисами», четвертыми – «зайцами», пятыми – «мышками» и т. д.

Перед игроками, стоящими во главе колонн, проводится стартовая черта. Впереди каждой колонны на расстоянии 15 м ставится по стойке.

Ведущий вызывает какое-либо из «животных». Вызванные игроки выбегают вперед, обегают стойку и возвращаются обратно. Игрок, прибежавший первым, выигрывает очко для своей команды. Если оба игрока прибегают одновременно, очко не присуждается ни той ни другой команде.

Ведущий должен вызывать зверей вразбивку. Игра длится от 5 до 10 минут, после чего подсчитываются набранные очки. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

У кого мячик?

Участники этой игры образуют круг, становятся вплотную друг к другу и кладут руки за спину. У одного из игроков в руках находится маленький мячик. В центр круга выходит водящий, выбранный с помощью считалки. По сигналу ведущего игроки начинают незаметно для водящего предавать мячик. Водящий внимательно наблюдает за действиями игроков, стараясь отгадать, у кого он находится. Тот, на кого он укажет, должен вытянуть руки вперед. Если водящий угадал, этот игрок и он меняются ролями.

Из круга в круг

Для этой игры нужно сделать 2 кольца из проволоки диаметром 20 см и обтянуть их лоскутками материи разного цвета. Например, одно кольцо может быть оранжевым, а другое – голубым.

Участники игры делятся на 2 команды, каждая из которых строится в 2 шеренги так, чтобы порядковые номера первой команды находились напротив тех же номеров другой команды.

Каждый игрок стоит в круге диаметром 1 м, начерченном на земле. Расстояние между кругами и шеренгами должно составлять около 2 м. За крайними кругами чертится финишная линия.

Команды занимают свои места, первым номерам (капитанам команд) выдается по кольцу. По сигналу ведущего каждый из них бросает кольцо второму номеру своей команды и сразу бежит за линию финиша, где он должен принять кольцо от последнего номера своей команды.

Побеждает команда, которая после трех пробежек вручит своему капитану кольцо за линией финиша.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– передавать можно только кольцо, принятое на лету, не выходя при этом из круга:

– если принимающему пришлось выбежать из круга, кольцо возвращается назад, и броски выполняются до тех пор, пока кольцо не будет правильно принято.

Палочка-выручалочка

Для этой игры понадобится небольшая палочка длиной около 50 см.

Перед началом игры определяется место, где будет лежать

палочка-выручалочка. Это может быть камень, бревно или пень. Затем с помощью считалки выбирается водящий. Водящий идет к палочке-выручалочке, отворачивается в сторону и закрывает глаза: подглядывать ему запрещается. Он громко считает вслух до пятидесяти. Остальные игроки в это время разбегаются в разные стороны и прячутся. Закончив считать, водящий открывает глаза, берет палочку, стучит ею и громко говорит: «Палочка шла, никого не нашла, а кого первого найдет, тот за палочкой пойдет». Затем он кладет палочку на место и идет искать. Подходить к палочке водящему теперь запрещается. Если он находит кого-нибудь из спрятавшихся, то бежит обратно к палочке и кричит: «Палочка пришла, Мишку нашла!». Водящему нужно назвать имя найденного игрока и место, где он спрятался. Найденный игрок выбывает из игры. Игроки могут спасти себя. Для этого одному из участников нужно убедиться, что водящий находится далеко, выбежать из укрытия, первым подбежать к палочке, постучать ею и прокричать: «Палочка-выручалочка, выручи всех!». Этой фразой он выручает всех игроков, включая тех, что уже найдены. Водящему ничего не остается, как начать все сначала. Если никто из игроков не успевает выручить своих товарищей, то после нахождения всех спрятавшихся водящий выходит победителем. Новым водящим становится первый найденный игрок.

Салки со шляпой

Для этой игры понадобится шляпа.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Один из игроков надевает шляпу. Задачей водящего является осалить игрока в шляпе. Однако это не так легко сделать, так как игроки постоянно передают шляпу друг другу. Игрок, которому передали шляпу, должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шляпу в руке, запрещается.

Если водящему удалось осалить игрока в шляпе, они меняются ролями. Если какой-то игрок уронил шляпу на землю или забыл надеть ее на голову, он становится новым водящим.

Движение по кругу

Перед началом игры на земле чертится круг диаметром 2 м. В центре круга рисуется еще один маленький круг, от которого расходятся во все стороны радиусы. Полученные в результате этого секторы нумеруются. Количество радиусов должно быть больше, чем число игроков.

С помощью считалки выбирается водящий, который встает в

центр круга и закрывает глаза. Остальные участники располагаются в круге по секторам. Водящий говорит: «Пошли, пошли…». Игроки начинают свободно передвигаться по кругу по часовой стрелке. Затем внезапно водящий говорит: «Стоп!». По этому сигналу игроки замирают на своих местах. В результате в каждом секторе оказывается по одному или по несколько игроков. Могут остаться и такие секторы, в которых не будет ни одного участника.

После этого водящий называет номер одного из секторов. Если он указывает на пустой сектор, игра возобновляется. Если водящий называет сектор, в котором оказался один или несколько человек, то находящиеся в этом секторе стремительно выбегают из круга и бегут до тех пор, пока ведущий не скажет: «Стоп!». Водящий не имеет права говорить «Стоп!» сразу после названия номера сектора. Затем, оставаясь с закрытыми глазами, он называет расстояние, которое, по его мнению, отделяет его от одного из убежавших игроков. Это расстояние может измеряться в шагах, прыжках, прыжках вперед с оборотом вокруг на 360° и т. п. Затем водящий открывает глаза и прикидывает, до кого из играющих может быть названное расстояние. После этого он измеряет его той мерой, которую сам определил. Если после измерения водящий может хотя бы дотронуться рукой до убежавшего игрока, он выигрывает, а осаленный становится новым водящим.

Повелитель лунки

Для этой игры понадобится мяч.

Игра может проводиться на пляже, в лесу или в помещении. Сначала в центре игровой площадки выкапывается лунка. Если игра происходит в помещении, то мелом рисуется небольшой круг. В лунку кладется мяч. Затем с помощью считалки выбирается повелитель лунки. Он садится на расстоянии 5 м от играющих. Игроки встают в круг диаметром 4 м вокруг лунки на равном расстоянии друг от друга. Затем повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Названный участник должен быстро схватить мяч и осалить им одного из убегающих, кидая мяч с места или догоняя игрока. Если названный повелителем игрок промахнулся, то он выбывает из игры. Остальные игроки снова встают в круг, и игра продолжается.

Победителем становится тот, кто продержится дольше всех. В следующей игре он назначается новым повелителем лунки.

Передай шапку

Для этой игры понадобится шапка.

Игроки встают так, чтобы образовалось два круга – внутренний и внешний. У одного из играющих на голове шапка, которую нужно пустить по своему кругу, не касаясь при этом ее руками.

Побеждает та команда, в которой игрок под номером один раньше окажется в шапке.

Вышибалы

Перед началом игры игровое поле очерчивается с двух сторон линиями. За ними стоят вышибалы (водящие), задачей которой является выбить мячом игроков с поля. Остальные игроки делятся на две команды. Мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что дает возможность игроку остаться в круге или вернуть одного из выбитых игроков на поле.

Побеждает та команда, игрок которой останется последним на игровом поле.

Танец с апельсином

Для этой игры понадобится апельсин.

Участники игры танцуют под музыку и одновременно передают друг другу апельсин. Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках апельсин, выбывает.

Выигрывает последний танцующий игрок, в награду он получает апельсин.

Футбол с пуговицами

Для этой игры понадобятся крупные пуговицы.

Игроки делятся на 2 команды. На полу устраиваются ворота из двух лежащих на полу пуговиц. Играют тремя пуговицами. Бить можно только средней пуговицей, лежащей между двумя другими. Игроки бьют по воротам по очереди.

Где звонит колокольчик?

В этой игре принимают участие трое детей. Для игры понадобится колокольчик и 2 повязки на глаза.

Игра проводится на небольшой площадке. В начале игры двое игроков завязывают глаза, а третий берет в руки колокольчик.

Игрок с колокольчиком время от времени звонит в него, а игроки с завязанными глазами, ориентируясь по звуку, стараются поймать убегающего игрока. Игрок с колокольчиком, искусно маневрируя, старается создать такую ситуацию, в которой играющие с повязками на глазах будут выслеживать и ловить друг друга.

Если один из игроков с завязанными глазами поймает игрока с колокольчиком, они меняются ролями.

Игра с кеглей

Перед игроками находится стул, на который ставится кегля. Играют по очереди. Игрок проходит 8—10 шагов вперед и останавливается. Затем ему завязывают глаза, поворачивают вокруг себя 1–2 раза. После этому играющему нужно пройти такое же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, опустить ее сверху на кеглю.

Игроки, справившиеся с заданием, получают призы.

Гонки скороходов

Для этой игры понадобится обувь большого размера.

Участники игры надевают обувь большого размера и бегут наперегонки через всю комнату.

Победителем становится тот, кто добежал до конца комнаты первым.

Столбы

Для игры понадобится волейбольный мяч.

Игроки встают в широкий круг. Сначала они свободно перебрасывают мяч друг другу. Каждый, кому брошен мяч, должен отбить его ладонями. Как только мяч упадет на землю, все тотчас же разбегаются в стороны, а уронивший мяч становится водящим. Задачей водящего является как можно быстрее поднять мяч, при этом крикнув «Стой!». Убегающие игроки немедленно останавливаются. Водящий с места, где был поднят мяч, бросает его в ближайшего игрока. Этому игроку разрешается увертываться от мяча, не отрывая при этом ног от земли. Если водящему удалось задеть мячом игрока, то игра начинается снова. Если водящий бросил мяч мимо цели, его объявляют «столбом», после чего он должен стоять не двигаясь. Все игроки снова становятся в круг в 5 м от «столба», и игра возобновляется. Когда наступит момент разбегаться в разные

стороны, «столб», лишенный этого права, остается на месте. Скорее всего, в него и будет бросать мяч новый водящий, если остальные разбегутся. При удачном броске водящий отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается на своем месте. Если новый водящий промахнулся, он становится «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг играющих.

Змея

Участники этой игры ложатся на спину и двигаются в этом положении от старта до финиша, стараясь не задеть расставленных на пути предметов.

Побеждает самая ловкая и юркая «змея».

Скачки на шарах

Для этой игры понадобятся воздушные шары.

Игроки садятся на шары и скачут них, пока те не лопнут.

Победителем становится тот, у кого первым лопнул шарик.

Игры для детей 9-10 лет

Оторви липучку

В начале все участники игры делятся на 2 команды. В обоих выбирается по одному игроку, который будет «липучкой». Каждая команда строится в цепочку, а затем садится на пол, вытянув ноги вперед. В результате обе команды образуют острый угол, вершиной которого является водящий. Первый игрок каждой цепочки двумя руками берется за руку водящего. Сзади к цепочке «приклеивается» «липучка» из чужой команды. По сигналу водящего «липучки» начинают сильно раскачивать цепочку игроков команды-соперницы, чтобы оторвать последнего ее игрока.

Стройся по длине одежды!

В этой игре ведущий дает команду построиться в шеренгу, а игроки должны выполнить ее как можно быстрее.

Задачей участников игры является не просто построиться, а сделать это по признаку, который назовет ведущий. Признаки могут быть такими:

– длина волос;
– рост;
– первая буква фамилии или имени в алфавитном порядке;
– длина одежды или высота каблука.

Жмурки с полотенцами

Для игры понадобится колокольчик, несколько повязок на глаза и 2 полотенца, сложенных вдвое.

В начале игры с помощью считалки выбираются двое водящих. Игроки встают в круг, а водящие – в центр круга. Одному из водящих завязывают глаза и дают в руки полотенце. Другому также завязывают глаза, но дают колокольчик.

Водящий с колокольчиком через каждые 10–15 секунд дает сигнал, а сам перебегает на новое место. Водящий с полотенцем пытается определить, откуда раздается звон, приближается к этому месту и пытается коснуться полотенцем своего партнера.

Как только игроку с полотенцем удастся осалить убегающего, игра останавливается. Водящие меняются ролями или выбирается новая пара водящих из ребят, стоящих в кругу.

В конце игры ведущий может выбрать двоих водящих, завязать им глаза и обоим дать в руки полотенце. После этого он дает третьему игроку колокольчик, но глаза при этом не завязывает. Этого не видят водящие. Игрок с колокольчиком бегает внутри круга, время от времени подавая сигналы и ловко обегая водящих. Те машут по воздуху полотенцами, вызывая у всех смех.

Двойные прятки

Участники этой игры закрывают глаза и считают до десяти, а водящий убегает и прячется. Спустя некоторое время один из игроков идет на поиски. Если этот игрок не находит спрятавшегося ребенка за определенное время (оно оговаривается до начала игры), он выбывает. Если же он нашел водящего, то прячется вместе с ним. Затем на поиски водящего идет следующий игрок и тоже, если находит спрятавшихся, прячется вместе с ними.

Эта игра продолжается до тех пор, пока все игроки не поучаствуют в поиске водящего и не спрячутся вместе с ним. Главное при этом не засмеяться и не выдать своих товарищей.

Надежные друзья

В начале игры все ее участники выстраиваются в затылок в один большой круг, при этом они встают как можно плотнее друг к другу, сделав круг более узким. После этого игроки одновременно сгибают ноги и пытаются присесть друг к другу на коленки. Задачей играющих является, удерживаясь в таком положении, вытянуть руки в стороны.

Давайте познакомимся

С помощью этой игры можно быстро и весело познакомить друг с другом целую группу детей. В игре могут участвовать от 6 до 20 человек.

Игроки садятся в круг, затем с помощью считалки или жеребьевки определяется, кто начнет игру. Первый участник должен выйти в круг и представиться, сопровождая свои слова жестом или движением, которое, по его мнению, его наилучшим образом характеризует. Это может быть взмах руки, кивок головой, реверанс, поклон или любое другое движение или жест. Следующему игроку необходимо, прежде чем представиться, полностью воспроизвести все, что говорил и делал предыдущий

участник. Остальные игроки таким же образом повторяют имена и жесты своих предшественников. Игра продолжается до тех пор, пока все участники группы не представятся. Выбывшие из игры штрафуются (каким образом, нужно придумать до начала игры).

Вьюны

Участники игры встают в круг и приподнимают руки, образуя «ворота». Ведущий назначает каких-нибудь двух стоящих рядом игроков «вьюнами». Один встает в центр круга, он будет убегать, другой «вьюн» находится за кругом – он догоняет. «Вьюны» один раз обегают круг и встают на свое место, при этом бежать им приходится не по прямой, а по извилистой линии, проскальзывая в «ворота» то с одной, то с другой стороны. Если первым занял свое место убегающий «вьюн», то на его место назначается другой, а догоняющий остается прежний. Если догоняющий «запятнал» убегающего, игрок выбирает себе замену, а убегающий «вьюн» остается тот же.

Электричество

Участники игры садятся в круг и берутся за руки. Водящий встает в центр круга и наблюдает за ходом игры. Первый игрок сжимает руку соседа справа, тот пожимает руку следующему участнику и так дальше по цепочке. Внезапно водящий говорит: «Стоп!». По этому сигналу игра останавливается, водящий угадывает, на ком остановилось рукопожатие. Если его ответ верен, то новым водящим становится тот, кого угадали.

Казаки-разбойники

Участники этой игры образуют 2 команды – команду казаков и команду разбойников. «Казаки» выбирают для себя какой-нибудь отличительный знак, например ленточку в петлице, повязкой на руке и т. п.

«Разбойники» разбегаются в разные стороны и прячутся порознь. В это время «казаки» стоят, повернувшись в сторону, противоположную той, где находятся «разбойники». «Разбойники» оставляют на своем пути различные указатели: стрелки, записки с объявлениями, крестики и т. п.

Через некоторое время «казаки» начинают поиск. Сначала они действуют вместе, но затем могут разбиться на группы. Они читают первую записку с указанием направления и, ориентируясь по ней, бегут ко второму месту, в котором указан дальнейший

маршрут. В итоге «казаки» должны найти всех «разбойников». Каждый пойманный «разбойник» становится «казаком», он помогает искать игроков своей бывшей команды.

Игра продолжается до тех пор, пока все «разбойники» не будут найдены.

Коты и мыши

Участники игры делятся на пары. Пары образуют 2 круга (один находится в другом). В каждой паре один из участников стоит, повернувшись лицом в центр, а второй смотрит ему в затылок. Два человека должны остаться вне круга. Один из них будет «кошкой», а другой – «мышкой». «Кот» бегает за «мышкой». Если он дотронулся до нее, «мышка» считается пойманной и выходит из игры. Однако она может спрятаться в норку. Для этого ей нужно встать впереди одной из пар. В этом случае новой мышкой становится третий игрок, стоящий сзади. Теперь он убегает от «кота».

Лесенка

Перед началом игры с помощью считалки выбирается водящий. Ему завязывают глаза. Он ходит вокруг детской игровой лесенки, забираться на нее ему нельзя. Водящий должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать пойманного. Другие участники игры передвигаются по лесенке или по земле, не отходя от лесенки дальше, чем на шаг, и стараясь не попасться водящему.

Во время игры водящий внезапно произносит: «Стоп, земля!». По этому сигналу все игроки, стоящие на земле, должны замереть и не двигаться. Через 5 секунд они снова могут двигаться. Если водящий скажет: «Стоп, небо!», то все игроки, находящиеся на лестнице, должны замереть и, как и в предыдущем случае, не двигаться в течение 5 секунд. В то время, пока игроки стоят неподвижно, водящий пытается найти кого-нибудь и опознать его.

Пойманный игрок становится водящим.

В этой игре следует соблюдать следующие правила:

– если водящий приблизится к предмету, о который он может ушибиться, игроки должны крикнуть: «Огонь!»;

– водящий может воспользоваться командами «Стоп, земля!» и «Стоп, небо!» только по одному разу за игру.

Попади в мяч

Посередине площадки кладется волейбольный мяч.

Участники игры делятся на 2 команды и строятся в шеренги на противоположных сторонах игровой площадки на расстоянии 20 м друг от друга. Перед игроками проводится черта. С помощью жребия выбирается команда, игрокам которой выдается по теннисному мячу.

По сигналу ведущего игроки, не выходя за черту, бросают теннисные мячи в волейбольный мяч, стараясь отодвинуть его к команде противников.

Игроки команды собирают брошенные мячи и по сигналу ведущего бросают их в волейбольный мяч, стараясь откатить его обратно.

Таким образом команды поочередно бросают мячи установленное количество раз. Побеждает команда, сумевшая закатить волейбольный мяч за линию противника.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– игроки должны одновременно бросать теннисные мячи по сигналу ведущего. Преждевременные броски не засчитываются;

– при метании мяча нельзя заступать за черту;

– если волейбольный мяч откатился в сторону от игроков, его возвращают на место.

Разноцветные мячи

Для этой игры понадобятся 10 маленьких мячей желтого и зеленого цвета, а также корзинка для них.

Игроки становятся в круг, в центре которого находятся водящий и его помощник. Водящий бросает играющим мячи, а его помощник собирает их и кладет обратно в корзинку.

Водящий объявляет цвет мячей, которые следует ловить, соответственно, игроки должны ловить только желтые или только зеленые мячи. Правильно пойманный мяч возвращается водящему. Если игрок схватил мяч, который ловить нельзя, он выбывает из игры и выходит из круга.

Игра продолжается до тех пор, пока в круге не останется лишь один игрок, не допустивший ошибки. Он объявляется победителем и при возобновлении игры становится водящим. Новый водящий сам выбирает себе помощника из числа играющих.

Хоровод

Перед игрой на земле рисуется большой круг. Игроки, взявшись за руки, становятся вокруг него. По первому свистку ведущего все идут, как в хороводе. По второму свистку игроки, не

разъединяя рук, пятятся, стараясь кого-нибудь втянуть внутрь круга. Не удержавшийся и заступивший за черту игрок выходит из игры. Ведущий снова подает сигнал, и все идут вдоль круга.

Эта игра продолжается до тех пор, пока можно охватить круг, взявшись за руки.

Правила игры можно немного изменить, начертив внутри круга маленький круг. В этом случае в финал игры выходят 3–4 игрока, они объявляются победителями.

Удочка

Эта игра проводится на мелководье.

Участники игры располагаются по кругу. В его центр встает водящий, он раскручивает на веревке мяч. Задачей игроков является вовремя окунуться, чтобы мяч пролетел над головой, не задев ее.

Новым водящим становится тот, кто «попался на удочку».

Сквозь обруч

Эту игру можно проводить только среди детей, хорошо умеющих плавать.

В начале игры на краю плотика или мостков вертикально закрепляется обруч. Игроки по очереди, вытягивая руки вперед и отталкиваясь, пролетают сквозь обруч, оказываясь в воде. Их задачей является, не помогая себе руками и ногами, проскользнуть по воде как можно дальше.

Ловцы мячей

Эта игра проводится на площадке размером 25 х 50 м. Рядом с каждой из противоположных коротких сторон площадки чертится по одному двойному кругу. Диаметр малого круга составляет 2 м, а большого – 5 м. Участники игры делятся на 2 команды. В каждой команде выбирается по одному ловцу мячей, который встает в середине малого круга. Команды выбирают по 3 защитника, которые встают между малым и большим кругом. Остальные игроки размещаются на площадке в произвольном порядке. 2 игрока (по одному из каждой команды) находятся в полосе игры рядом с центром площадки. Один из этих игроков получает волейбольный мяч. По сигналу ведущего он подбрасывает мяч вверх. Другие игроки пытаются завладеть мячом и, передавая его от одного к другому, подвести мяч ближе к ловцу, а затем бросить так, чтобы ловец его смог поймать. За

каждый пойманный на лету мяч команда получает очко.

Побеждает команда, которая за время игры наберет большее количество очков.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– мяч нельзя держать в руках более 3 секунд;

– нельзя делать с мячом в руках более трех шагов;

– нельзя вырывать мяч из рук противника, однако допускается выбивать мяч ударом ладони;

– после того как один из ловцов поймает мяч, ловца и защитника должны сменить новые игроки, бывший ловец и защитник возвращаются в свою команду;

– после смены игроков игра должна начинаться с середины площадки. Мяч подбрасывает вверх игрок команды, потерявшей мяч.

Игры-аттракционы

Эти игры очень затейливы и просты, поэтому их можно включать в программу «Веселых стартов» и других спортивных праздников.

Бег с картофелем

Все участники игры делятся на две команды. Двум игрокам от каждой команды выдается по столовой ложке и одной картофелине. Став на линию старта, они берут в руку ложку с картофелем и бегут по сигналу ведущего. Стараясь не уронить картофелину, они должны добежать до установленного места и вернуться обратно. Если картошка упала, нужно остановиться, поднять ее без помощи второй руки (ложкой) и продолжить свой путь.

Бег на трех ногах

Двум участникам игры, стоящим рядом, связывают смежные ноги (правую ногу левого игрока и левую ногу правого игрока) чуть повыше стопы. Чтобы было удобнее бежать, игроки, стоящие в паре, кладут свои руки на плечи друг другу.

В соревновании одновременно участвуют 2 пары игроков. По сигналу ведущего они должны добежать до линии финиша и вернуться обратно.

Носильщики мячей

Участники этой игры делятся на 2 команды. Два игрока каждой команды становятся на линию старта. Каждому из них выдается по 3 больших мяча. Эти мячи нужно донести до конечного пункта и вернуться назад. Так как носильщикам очень сложно передвигаться, удерживая сразу 3 мяча, дистанция не должна быть слишком большой.

Тяжелая ноша

Участники этой игры делятся на 2 команды. Два игрока каждой команды получают по 2 палочки длиной 40 см и дощечку длиной 70 см с укрепленным на ней флажком. Стоя рядом, игроки держат свои палочки, выставив их вперед. На концы палочек они кладут дощечку. Совместными усилиями они должны донести дощечку, лежащую на палочках, до условленного места, а затем вернуться обратно. Если дощечка упадет, игрокам нужно остановиться, поднять ее, а затем снова продолжить свой путь.

Поймай веревочку

Перед началом этой игры на землю кладется веревка длиной 2 м. С обеих сторон от веревки лицом к ее концам встают по одному игроку, при этом веревка находится между их ступнями. Игроки выполняют те или иные движения по указанию ведущего (поднимают руки вверх, разводят их в стороны, кладут на пояс и т. п.). Затем по сигналу ведущего игроки быстро наклоняются и пытаются выдернуть веревку из-под ног. В соревновании побеждает тот, кто сумеет это сделать первым.

Вокруг стульев

Для этой игры понадобится веревка длиной от 3 до 5 м и 2 стула. Веревка кладется на землю, а над каждым ее концом ставится по стулу, на которые садятся соревнующиеся. По сигналу ведущего игроки бегут вправо или влево, обегают стул соперника (не касаясь стула), снова садятся на свой стул и быстро выдергивают из-под него веревку. Выигрывает тот, кто быстрее выдернет веревку.

Возвращение в круг

Перед началом игры на полу чертят 2 круга диаметром 50 см.

Между ними кладут веревку длиной 3–5 м, концы которой помещаются в круги. Игроки встают в круги спиной друг к другу. По сигналу ведущего игроки обегают круг соперника, снова встают в свой круг и выдергивают шнур. Выдергивать его разрешается лишь тогда, когда игрок, пробежав около круга соперника, снова встанет над шнуром.

Растущая дорожка

Каждому участнику игры выдается по 4 дощечки размером 15 х 20 см. Дощечки кладутся на землю. Игрок встает ногами на 2 дощечки, наклоняется, поднимает с земли 2 другие дощечки, кладет перед собой и переходит на них.

Затем он поднимает освободившиеся дощечки и снова кладет их перед собой.

Выкладывая таким способом дорогу, каждый игрок должен пройти до установленного места и точно так же вернуться назад.

Песочное соревнование

На линии старта устанавливается 2 небольших ящика с песком, а в 10 шагах от них – 2 жестяные банки. Каждая команда разбивается на пары. Парам игроков выдается по 2 мешочка. Помогая друг другу, они насыпают в них песок, бегут к своей банке, высыпают песок и возвращаются обратно. Чтобы наполнить банку, игрокам приходится бежать с мешочками несколько раз.

Побеждает команда, которая быстрее наполнит свою банку песком.

Узкий мост

Эта игра проводится на природе или в спортзале.

Перед началом игры ее участники делятся на 2 команды. На полу или земле чертится мост – полоса шириной 50 см и длиной 3 м. Команды встают по обеим сторонам моста. Игроки одной команды должны, не оступившись, друг за другом перебраться на другую сторону моста, в то время как противоположная команда будет двигаться навстречу с такой же целью. Если какой-нибудь игрок все же оступится, его команда получает штрафное очко. Побеждает команда, которая перейдет через мост быстрее и наберет меньшее количество штрафных очков.

Чижик

Для этой игры понадобится мел, а также маленькая и большая палки.

В начале игры один из ее участников очерчивает на земле мелом квадрат – клетку. В середине клетки устанавливается камень, на который кладется маленькая палочка – чижик. Игроки по очереди подходят к клетке с длинной палкой в руках и бьют ею по чижику, который от удара подлетает вверх. Остальные игроки бьют чижика на лету, стараясь загнать его в клетку.

Коробок

Для этой игры понадобится коробок со спичками. В игре участвуют два игрока. Один из них держит коробок двумя руками перед собой на уровне чуть ниже пояса, а затем внезапно его отпускает. Коробок падает, а второй игрок его ловит одной рукой на лету, при этом перед началом падения коробка руки у ловящего игрока должны находиться поверх рук бросающего коробок.

Гусиный бег

Участники этой игры выстраиваются в шеренгу вдоль стартовой линии. Затем по сигналу ведущего они присаживаются на корточки и начинают бежать гусиным шагом, вразвалочку, как гуси.

Победителями становятся три гуся, первыми добежавшие до финишной линии.

Угадай и догони

Перед началом игры с помощью считалки выбирается водящий. Участники садятся в ряд. Водящему завязывают глаза. По сигналу ведущего один из игроков подходит к водящему, кладет руку ему на плечо и называет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто к нему подошел. Если имя названо правильно, игрок еще раз дотрагивается до плеча водящего, давая понять, что нужно бежать за ним. Водящий снимает повязку и пытается догнать убегающего игрока. Если ему это не удается, то игра повторяется. Если водящий поймал убегающего, последний становится новым водящим. В том случае, когда водящий назвал имя неправильно, к нему подходит следующий игрок.

Орлянка

Для этой игры понадобятся мел и орлянка, в качестве которой можно использовать круглую шайбу, колесико или пластмассовую пробку. Орлянка должна быть у каждого участника игры.

В начале игры на площадке чертится маршрут, обозначаемый двумя линиями, образующими извилистую дорожку. На площадке отмечаются также линии старта и финиша. Каждый игрок кладет свою орлянку на линию старта. Затем участники толкают пальцем свою орлянку вперед, стремясь послать ее как можно дальше. Если орлянка остается в пределах намеченной дорожки, она сохраняет свое конечное положение. Если орлянка оказывается за границами маршрута, она возвращается на прежнее место, и игрок ожидает своей очереди.

Эту игру можно усложнить, установив различные препятствия, например коробки, камешки, дощечки и т. п. Победителем становится тот, кто первым дойдет до финишной отметки.

Рыцарский турнир

Эта игра представляет собой соревнование пар в двух командах. В каждой команде игроки разбиваются на пары, в которых один из игроков – «рыцарь», а другой – «конь». Игро-ки – «кони» встают на четвереньки, а «рыцари» садятся на них верхом. Команды сходятся в схватке. Задачей «рыцарей» является сбросить своих противников с «коней». Играя, нужно следить за тем, чтобы противник не ударился при падении. Представители победившей команды (и «рыцари» и «кони») садятся на побежденных противников и совершают круг почета.

Колдун

Перед началом игры выбирается «колдун». Для этого одни из игроков вытягивает перед собой руку ладонью вниз, а остальные участники подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» все отдергивают пальцы, а игрок с вытянутой рукой пытается захватить чей-нибудь палец. Игрок, палец которого окажется захваченным трижды, становится «колдуном». После этого все игроки разбегаются, а «колдун» пытается кого-нибудь догнать и «заколдовать», для чего он дотрагивается до пойманного игрока рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его может любой из участников, если он дотронется до него рукой. «Колдун» внимательно следит за своей жертвой и, как только кто-нибудь

расколдует пойманного игрока, стремится повторным ударом вновь напустить свои чары. Задачей «колдуна» является также заколдовать тех, кто посмеет выручить товарища.

Участник, который был трижды заколдован, сам становится «колдуном», а предыдущий «колдун» присоединяется к другим участникам игры.

Картошка

Участники этой игры садятся полукругом на землю, ноги вытягивают вперед, одну ногу кладут на другую, а руками упираются сзади в пол. Водящий, выбранный с помощью считалки, встает перед игроками на расстоянии 1 м. Затем он бросает мяч одному из играющих так, чтобы он как можно дальше смог отбить мяч ногой, чтобы мяч не попал в руки водящему.

Если водящий не поймал мяча, то он бежит за ним, а в это время игроки расползаются в разные стороны, не вставая при этом с земли и не меняя положения ног. Как только водящий возьмет мяч и скажет: «Стоп!», все игроки должны замереть на месте. Водящий тоже не имеет права сходить с места, где он остановился и подал команду. Теперь водящему необходимо попасть в кого-нибудь мячом, при этом засчитывается удар в любую область тела, кроме правой ноги ниже колена, то есть отбивающей мяч части ноги. Водящий должен очень аккуратно бросать мяч, чтобы не травмировать какого-нибудь игрока.

Если водящий попал в одного из участников, они меняются ролями, и игра возобновляется. Если игрок отбил мяч так, что водящий смог поймать его руками, они тоже меняются ролями. Если же мяч отлетел далеко и водящему опять пришлось бежать за ним, все участники расползаются еще дальше, пока водящий не крикнет: «Стоп!» и т. д.

Колпаки

Для этой игры понадобятся большие и маленькие бумажные колпаки и нить. Сначала нужно склеить один большой колпак и несколько маленьких. Затем маленькие колпаки подвешиваются на нитке. На игроков по очереди надевают большой колпак и завязывают им глаза. Затем каждого участника три раза поворачивают вокруг своей оси. Задачей игрока является присев, а затем выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

Салки с мячом

Для этой игры понадобится большой надувной мяч. В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Затем игроки разбегаются по площадке и перебрасывают друг другу мяч, а водящий пытается кого-нибудь осалить. Если ему это удается, осаленный становится новым водящим. Участника, у которого в данный момент находится мяч, осалить нельзя, поэтому все игроки стараются бросить мяч тому, кого стремится осалить водящий. Однако водящий может осалить мяч, перехватив его во время полета или осалив мяч, находящийся в руках играющего. В этом случае игрок, который потерял мяч, становится новым водящим.

Пятнашки

Участники этой игры располагаются по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. С помощью считалки выбираются двое водящих, они встают на некотором расстоянии от игроков. Один из водящих становится «пятнашкой» – он догоняет другого игрока. Если убегающий видит, что «пятнашка» его скоро настигнет, он просит помощи у одного из игроков, стоящих в кругу, называя его по имени. Названный игрок покидает свое место и бежит по кругу. Свободное место занимает убегающий, а вместо него убегает названный игрок. Освободившееся место может занять и догоняющий, если успеет. В этом случае новым догоняющим становится тот, кто остался без места.

Ловкая голова

Для этой игры понадобятся колпаки, иглы и воздушные шары. Игрокам выдаются колпаки, на концах которых закреплены иглы. Задачей играющих является как можно быстрее проколоть с помощью иглы как можно больше воздушных шаров.

Ножички

Перед началом игры на ровном участке земли, не покрытом травой или песком, чертят круг диаметром 1–2 м. Этот круг делится радиусами на равные части, количество которых зависит от числа играющих. Каждому игроку отводится кусочек земли. Игроки по очереди встают на свои участки и кидают на соседние участки перочинный ножик. Если ножик хорошо воткнулся в землю, то есть торчит вертикально или наклонен и его ручка поднимается примерно на 4 см над землей, игрок «отрезает» себе кусок земли, ведя линию от воткнувшегося ножа до пересечения с

чужими границами. Игрок, в земле которого оказался нож, выбирает большую или меньшую часть земли. Если нож упал плашмя или отклонился почти до земли, игрок пропускает ход. Таким образом, по ходу игры земля постепенно оказывается во владении тех игроков, которые лучше всего кидают нож и тщательно планируют свои действия. Если участок какого-нибудь участника стал настолько мал, что он не может простоять на нем на одной ноге более 20 секунд, этот игрок выбывает из игры, а вся его оставшаяся земля достается тому, кто разделил ее на такие мелкие кусочки.

Победителем становится игрок, сумевший завладеть всем кругом.

Летел воробей…

Участники игры садятся в круг рядом друг с другом, соединяя руки следующим образом: тыльная сторона правой ладони кладется на ладонь соседа справа, а ладонь левой руки – под тыльную сторону правой кисти партнера слева. По часовой стрелке игроки по очереди по одному слову произносят фразу: «Летел – воробей – по небу – читал – газету – задумал – число…»

Каждый игрок, произнося слово, отрывает правую руку от ладони игрока, находящегося справа, и хлопает ею по ладони партнера слева. Когда сосед справа произнесет слово «число», сосед слева должен назвать любое число, которое может быть двузначным, например двадцать.

Следующие по кругу соседи начинают считать от одного до двадцати, продолжая при этом хлопать. Игрок, произносящий последнее число, пытается хлопнуть по руке соседа слева, но тот, как только последнее число названо, должен успеть отдернуть ладонь. Если же он зазевается и не успеет сделать это, проигрывает и выбывает из игры. Если же зазевался партнер справа, выбывает он.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется лишь один игрок. Он объявляется победителем.

Шаг за шагом

В начале игры выбирается водящий, который поворачивается лицом к стене или к дереву и закрывает глаза ладонями.

Играющие встают шеренгой за чертой в 15 м от водящего. Водящий медленно и громко произносит: «Быстрей шагай, оглянусь – замирай! Раз, два, три, четыре, пять…» – и быстро оглядывается назад. Пока водящий говорит, каждый игрок

старается сделать по направлению к нему как можно больше шагов, а затем останавливается и стоит не шевелясь, пока водящий опять не отвернется. После этого игроки снова приближаются к водящему и замирают, как только он оглянется назад. Если водящий заметил, что кто-то из игроков не успел остановиться или пошевелился, он отправляет этого игрока за черту.

Когда большинство игроков приблизятся к водящему, один из них дотрагивается до его плеча или спины. Затем все поворачиваются и как можно быстрее бегут за черту. Водящий поворачивается и бежит за игроками, стараясь осалить кого-нибудь из них, пока тот не добежал до черты.

Осаленный игрок становится новым водящим. Если никого догнать не удалось, водящий возвращается на свое место и игра продолжается.

Отгадай цвет

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Водящий закрывает глаза, а остальные игроки совещаются между собой и загадывают какой-нибудь цвет. Лучше всего, если это будет один из основных цветов – красный, синий, зеленый, желтый или черный. Затем водящий открывает глаза, а игроки своим поведением и движениями стараются изобразить загаданный цвет, не называя его при этом.

Если водящий отвечает правильно, то выбирается новый водящий, а если нет – остается тот же самый.

Покажи слово

Участники игры делятся на 2 команды и садятся друг напротив друга. По очереди играющие из каждой команды загадывают слово, которое необходимо изобразить, и сообщают его на ухо одному из игроков команды-соперницы. Затем этот игрок встает перед своей командой и с помощью пантомимы изображает загаданное слово. Его команда должна отгадать загаданное слово.

Побеждает команда, сумевшая отгадать наибольшее количество слов.

Догонялки

В этой игре дистанция для бега представляет собой овал. Участники располагаются вдоль нее на равном расстоянии друг

от друга. По сигналу ведущего все бегут. Тот, кто бежит быстрее, нагоняет бегущего впереди. Игрок, которого догнали, сходит с дистанции.

Побеждает игрок, оставшийся последним на дистанции.

Перейди пропасть

Перед началом игры на площадке чертится линия. Все участники делятся на 2 команды. Игроки одной команды становятся в ряд боком друг к другу и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по начерченной линии, при этом команды начинают движение с ее противоположных концов. Самое трудное в этой игре – разойтись по линии при встрече с противоположной командой.

Команда, игроки которой сошли с линии, проигрывает.

Пятнашки с веревочкой

Перед началом игры к столбику или дереву привязывается веревка длиной 3–4 м. Вокруг столбика очерчивается круг с таким же радиусом. Внутри круга раскладывается 20–30 камешков или шишек. Один игрок находится в круге и сторожит предметы. Все остальные игроки располагаются за кругом и пытаются завладеть камешками или шишками, вынести их из круга как можно больше. Игрок, охраняющий камешки, одной рукой должен держаться за веревку, а другой «пятнать» неосторожных добытчиков. «Запятнанный» игрок выбывает из игры. Через установленное время смена охраняющего камни заканчивается, после чего подсчитывается, сколько камней у него украли и сколько он сумел сберечь.

Отважный капитан

В начале игры с помощью считалки выбираются капитан и корабль. Остальные игроки расходятся по поляне, они – «рифы». Игроку, изображающему корабль, завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Задачей «капитана» является провести «корабль» между «рифами» на противоположную сторону площадки. Для этого «капитан» отдает «кораблю» команды «Направо!» и «Налево!». «Корабль» поворачивается в соответствии с этими указаниями, продолжая при этом непрерывно двигаться. Если «корабль» заденет один из «рифов», то пара «капитан – корабль» проигрывает, и игра начинается заново.

Хлопни шарик

Для этой игры понадобятся воздушные шарики. Игрокам выдается по одному надутому воздушному шарику, который они привязывают к левой ноге. Их задачей является хлопнуть правой ногой как можно больше шариков соперников.

Выиграй приз

Для этой игры понадобятся стул и приз для победителя.

Участники игры встают друг против друга, перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: «Раз, два, три. ста, раз, два, три. надцать, раз, два, три. дцать» и т. д.

В игре побеждает тот, кто окажется наиболее внимательным и первым возьмет приз, когда ведущий скажет: «три».

Хитрые записки

Для игры понадобится 2 листа бумаги и ручка.

Один лист разрезается на 10 частей, которые будут называться записками. Другой лист предназначен для плана.

На первой записке нужно с одной стороны написать: «Записка № 1», а с другой обозначить место, где находится записка № 2. Например: «Записка № 2 спрятана возле окна на кухне». На записке № 2 пишется, где находится записка № 3, на третьей записке указывается расположение записки № 4 и так далее, до записки № 10. На ней следует описать местонахождение плана. На плане следует нарисовать самые разные места, где может находиться приз. Чем больше будет возможных вариантов, тем интереснее будет игра. Затем записки, план и приз прячутся в соответствии с тем, что было написано на записках.

В комнату приглашаются играющие. Им сообщается ориентир, где нужно искать первую записку. Выигрывает тот, кто первым нашел приз. Остальные игроки, проявившие наибольшую скорость и ловкость, награждаются утешительными призами.

Толкачи

Для этой игры, проводящейся на льду, понадобятся коньки и клюшки.

Игроки разбиваются на пары, которые играют по очереди. Каждый из двух игроков, держа обеими руками свою клюшку, старается вытеснить соперника из круга, нарисованного на льду. В ходе игры можно приседать, отскакивать в сторону, отклоняться

и неожиданно (но несильно!) толкать соперника плечом, чтобы тот потерял равновесие или оказался хотя бы одним коньком за пределами круга.

Побеждает игрок, сумевший дольше всех остаться в кругу.

Коварная щетка

Для этой игры понадобится обычная одежная щетка.

Несколько игроков становятся в тесный круг плечо к плечу, держа руки за спиной. У одного из них в руках щетка. Водящий находится в центре круга. Игроки передают щетку из рук в руки. Передающие непрерывно делают вид, будто принимают или передают щетку своему соседу. Пока водящий присматривается, тот, у кого щетка находится в момент, когда водящий отвернулся, может почистить ему спину.

Если водящему кажется, что он знает, у кого находится в этот момент щетка, он может сказать: «Руки», указав на подозреваемого. Все вытягивают руки вперед. Если щетка оказывается в руках того, на кого указал водящий, или в руках его соседа, будет водить тот, в чьей руке находится щетка. Если щетка оказалась в руках другого участника игры, то он может от души «почистить» спину водящего, после чего щетка опять пойдет по кругу.

В разные стороны

Все участники игры строятся в шеренгу и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются на 180°. Затем каждый из игроков берет под руку своих соседей справа и слева. В результате получается живая цепь, в которой выделяются две группы, обращенные лицом в противоположные стороны. Между этими группами устраивается соревнование.

Параллельно цепи, в 5 шагах от нее проводится две черты – с одной и с другой стороны. По первому сигналу ведущего игроки принимают устойчивое положение для старта. По второму сигналу ведущего обе команды устремляются вперед, причем каждая команда пытается перетащить всю шеренгу к своей боковой черте.

Побеждает та команда, которая заставит хотя бы одного игрока из команды-соперницы перешагнуть за свою боковую линию.

Палочки на качелях

Для этой игры понадобится 12 небольших палочек и дощечек.

Дощечка кладется на камешек так, чтобы получились качели. Игроки собираются вокруг них, затем один кладет на один конец качелей палочки и сильно ударяет по другому концу качелей. Палочки разлетаются, после чего все разбегаются. Пока водящий собирает все 12 палочек, остальные прячутся. Водящий кладет палочки обратно, а затем пытается как можно быстрее отыскать всех спрятавшихся игроков. Найденный участник выбывает из игры. Пока водящий ищет, кто-нибудь из игроков может незаметно пробраться к качелям и снова ударить по ним, чтобы все палочки разлетелись. В результате водящему снова придется собирать палочки, а за это время все успеют перепрятаться. Игра заканчивается, когда все игроки будут найдены, а палочки останутся на качелях.

Первый найденный игрок становится водящим в следующей игре.

Земельки

Для этой игры понадобятся камушки.

Перед началом игры на земле рисуется большой круг, который затем делится на секторы по числу играющих.

Каждый игрок встает на свой участок. Первый игрок, выбранный с помощью жребия, подбрасывает ногой камушек так, чтобы он упал к ногам следующего игрока. Если ему это удалось, игрок отмеряет от земли, на который упал камень, кусок размером со ступню. Если камень не долетел, перелетел или даже не долетел до границ собственного участка первого игрока, то остальные игроки отмеряют по кусочку земли у промазавшего.

Победителем становится тот, кто «завоюет» всю землю.

Попади в цель

Для этой игры понадобится волейбольный мяч.

Участники игры становятся в круг. На земле перед ними проводится черта. В середину круга встает водящий, выбранный с помощью считалки. Дети, стоящие в кругу, перебрасывают между собой мяч. Их задачей является выбрать удобный момент, чтобы запятнать мячом водящего. Тот, кому это удается, сменяет водящего в кругу, а водящий встает на его место.

Эту игру можно усложнить, соблюдая следующие правила:

– водящий все время убегает от мяча, а игрок, кидающий мяч, громко произносит: «Цель». Это означает, что мяч не передается партнеру по кругу, а бросается в водящего;

– если игрок промахнулся и не осалил водящего, он встает на одно колено. В этом положении он продолжает ловить и бросать мяч в водящего. Если он промахивается снова, то встает на оба колена и в таком положении продолжает игру. Если же игрок промахивается в третий раз, то выбывает из игры. В случае попадания он встает сначала на одно колено, а при вторичном попадании получает право продолжить игру стоя;

– если мяч, брошенный одним из игроков, коснулся водящего, но этот игрок не произнес при этом слова «цель», попадание не засчитывается и игра продолжается без смены водящего.

Клюнь приз

Для этой игры понадобится марля, петушиная маска с клювом, а также фрукты, конфеты и печенье.

Перед началом игры на двух стойках растягивается марля, к которой подвешиваются призы – фрукты, конфеты и печенье. Игроки по очереди надевают петушиную маску и завязывают глаза.

Задачей играющих является подойти к стойке и «клюнуть» приз.

Салки на льду

Эта игра проводится среди умеющих кататься на коньках, для нее понадобится легкая цветная шайба.

Игроки выходят на лед без клюшек. Водящему дают шайбу. Он старается ею ударом осалить кого-нибудь из играющих. Дети уворачиваются или пропускают шайбу под ногами, чтобы она их не задела.

Новым водящим становится тот, кого коснулась шайба.

Пробей шайбой снежную стенку

Эта игра проводится зимой на катке.

Предварительно сооружается стенка из снега у ледяной кромки площадки, для чего снег насыпается между двумя досками или фанерными щитами и утрамбовывается. Стенка должна находиться не ближе чем в 5 м от линии боя. Когда снежная стенка готова, деревянные щитки убираются.

Игроки по очереди делают короткие отрывистые удары клюшкой по шайбе, при этом шайба должна не только попасть в снежную стенку, но и пробить ее. Если шайба застряла в снегу, с помощью линейки замеряется глубина пробитой ямки.

Победителем становится тот, чья шайба глубже ушла в снег.

Маятник

Эта игра проводится на воде. В ней участвуют трое.

Двое игроков, войдя в воду по грудь, становятся друг напротив друга на расстоянии около 1 м. Третий игрок встает между ними – он будет изображать маятник, падая набок то в одну, то в другую сторону. Партнеры поднимают по очереди «маятник» на руки и отталкивают его ладонями. Таким образом маятник качается из стороны в сторону.

Качели

Эта игра проводится на воде, в нее могут играть только умеющие хорошо плавать дети.

Два игрока заходят в воду по пояс, становятся друг против друга, берутся за руки и приседают, упершись в дно ступнями. Головы у обоих находятся над водой. Затем один из игроков, глубоко вдохнув, откидывается назад и глубоко приседает. Его голова при этом оказывается в воде, но зато он приподнимает второго игрока. После этого второй игрок делает глубокий вдох и погружается под воду, вытягивая наверх первого. Таким образом игроки раскачиваются, как на качелях, по очереди исчезая в воде и появляясь из нее.

Тыква

Для этой игры понадобится небольшой надувной мяч.

Игроки встают в круг и перекидывают мяч друг другу, ловя его или отбивая, как при игре в волейбол. Игрок, пропустивший или уронивший мяч, становится «тыквой». Он садится на корточки в круг – по нему могут производиться удары мячом.

Если мяч после удара по «тыкве» падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется. Если «тыкве» удается поймать мяч, то новой «тыквой» становится потерявший мяч, а старая «тыква» выходит из игры. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится «тыквой» нового кона.

Логические и развивающие игры

В этом разделе представлены игры способствующие развитию у ребенка логического мышления, интеллекта, внимания, памяти, восприятия, творческих способностей и личностных качеств.

В процессе формирования логического мышления детей 7—10 лет наиболее важным является научить их делать пусть небольшие, но собственные открытия, находить интересные идеи, что в результате способствует их общему развитию и усовершенствованию формальных логических связей.

Особый интерес для детей этого возраста представляют коллективные игры. Благодаря им в процессе коллективного анализа дети учатся контролировать правильность выполнения заданий, сравнивать свой ход рассуждений с ответами друзей. Участвуя в коллективных играх, дети учатся аргументировать свой ответ, выделять существенное в условии задания, а также строить свои выводы.

Игры для детей 5–6 лет

Что будет, если…

В этой игре взрослый задает вопросы, а ребенок отвечает. Вопросы могут быть такими:

– Что будет, если ты встанешь ногами в лужу?

– Что будет, если в ванну с водой упадет полотенце? Палка? Мячик? Щенок? Камень?

– Что будет, если дотронуться рукой до кактуса?

После этого можно поменяться ролями: ребенок будет задавать вопросы, а взрослый отвечать на них.

История про игрушку

Это коллективная игра. Для игры понадобятся игрушки.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Он выходит на 3–5 минут из комнаты. В его отсутствие ведущий и дети придумывают какую-нибудь историю, в которой главным персонажем выступает одна из игрушек.

Все игрушки расставляются на столах и стульях, затем приглашается водящий. Дети по очереди рассказывают ему придуманную историю, не называя при этом главного персонажа, а заменяя его название местоимениями «он» или «она». История рассказывается в течение 5 минут. После этого водящий, показывает на ту игрушку, которая, как ему кажется, является главным персонажем истории. Если он угадал, выбирается новый водящий и игра продолжается. Если ответ неправильный, дети дополняют рассказанную историю, добавляя новые детали, помогая тем самым ответить водящему верно.

Что пропало?

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Водящий выходит из комнаты, а оставшиеся игроки садятся в круг и кладут на стоящий в центре круга стул по одному предмету. Водящего приглашают в комнату. Он внимательно смотрит на предметы в течение 10 секунд. Затем отворачивается, а игроки забирают один из предметов. Водящий опять поворачивается к стулу и называет исчезнувший предмет. Если он называет его правильно, то новым водящим становится хозяин вещи.

Катись, шарик!

Для игры понадобится дощечка и шарик.

Дощечка ставится под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от получившейся горки проводится черта или кладется ниточка. Взрослый дает ребенку шарик и просит спустить его с горки так, чтобы он остановился у черты.

Найди недостающую снежинку

В этой игре ребенку предлагается рассмотреть снежинки (рис. 1) и нарисовать недостающие так, чтобы в каждом ряду оказались все виды снежинок.

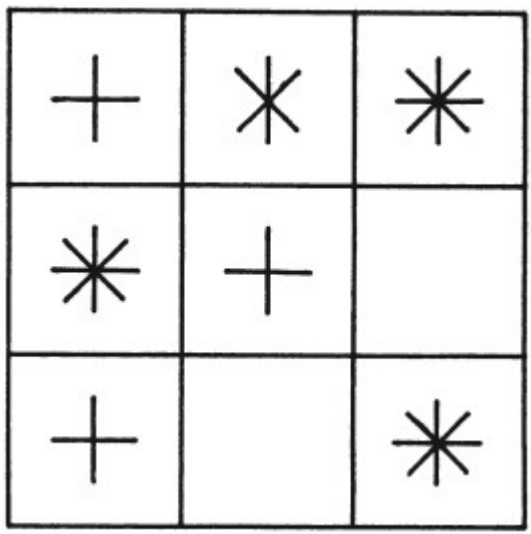


Рис. 1. Игра «Найди недостающую снежинку»

Придумай загадку

Это коллективная игра.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Он придумывает какую-нибудь загадку, а остальные участники ее отгадывают.

Ребенок, первым сумевший отгадать загадку, становится новым водящим.

Поезд

Игра способствует развитию логического мышления, в ней

принимают участие взрослый и ребенок.

Для игры понадобится 10 картинок одинакового размера. Каждая картинка будет отдельным вагончиком, и все картинки должны быть разными. Поезд нужно сделать один, но вместе и по очереди. Для этого каждый из участников берет по 5 картинок. Взрослый сообщает ребенку: «Сейчас мы будем строить поезд из картинок-вагончиков. Я кладу первую картинку – это паровоз. Потом ты кладешь свою, и так будем класть по очереди.

Но у настоящего поезда вагончики друг с другом соединены, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики-картинки тоже должны быть скреплены. Но как это сделать? А вот как.

Кладем картинку, на которой нарисована тарелка. За ней можно положить любую картинку, например, на которой нарисована кастрюля. Мы скрепили картинки с тарелкой и кастрюлей потому, что и тарелка, и кастрюля – посуда. После картинки с кастрюлей кладем картинку, на которой нарисована лейка. Мы скрепили их потому, что они сделаны из одинакового материала – металла. А теперь кладем картинку с машиной, в которой возят воду (поливальная машина). Мы скрепили картинки с лейкой и поливальной машиной потому, что и в лейку, и в поливальную машину набирают воду и поливают. А теперь мы по очереди будем класть свои вагончики-картинки и объяснять, почему скрепили их именно так».

Картинки можно выкладывать в произвольном порядке. Главное, чтобы ребенок аргументированно объяснял свое скрепление. Когда поезд будет готов, нужно проверить вместе с ребенком, надежно ли скреплены вагоны. Игру можно продолжать с этими же картинки, а можно добавлять новые.

Пазлы

Для этой игры понадобятся 2 одинаковые открытки и ножницы.

Открытка разрезается на 6–8 частей, которые могут быть самой разной формы – треугольными, квадратными, в виде трапеций и т. д.

Ребенок, глядя на открытку-образец, должен сложить разрезанную открытку. После того, как он соберет пазл, детали нужно сложить в конверт, чтобы предложить ребенку поиграть в следующий раз.

Расшифруй картинку

Для этой игры понадобятся картинки, в которых изображения

предметов наложены друг на друга. Такие картинки можно легко сделать, переведя на один и тот же кусочек кальки или через копирку несколько изображений из отдельных предметов, которых должно быть не более 6. Для начала рекомендуется взять объекты из одной смысловой группы, а затем можно усложнить задание, поместив на картинку геометрические фигуры.

Ребенок должен узнать и назвать предметы, изображенные на картинках. В качестве подсказки можно начать обводить контуры предметов разноцветными карандашами. После того как все предметы названы, ребенку нужно предложить нарисовать каждый из них отдельно.

Разведчики

В эту игру лучше играть, когда к ребенку пришли гости.

В комнате нужно расставить стулья в произвольном порядке. Распределить роли – «разведчик», «командир», «отряд» (несколько человек). «Разведчик» идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, – прокладывает маршрут, а «командир» смотрит и запоминает дорогу, после этого он должен провести свой «отряд» тем же маршрутом. Потом ролями можно меняться, при этом каждый новый «разведчик» прокладывает каждый раз новый путь.

Измерение

В этой игре ребенку предлагается ответить на вопросы, представленные ниже.

Как и чем лучше всего измерить следующие объекты: муравья, бревно, жилой дом, твой рост, высоту стены до потолка, машину, карандаш, дорогу от дома до детского сада (школы)?. Расскажи, как бы ты стал измерять эти объекты.

Чем лучше отмерить продукты, входящие в шоколадный торт: муку, соль, ванилин, молоко, сахар, какао, масло? Сколько бы ты взял каждого продукта для одного торта? А если бы ты хотел приготовить этот торт для большого-большого великана, чем бы ты стал отмерять продукты? Сколько бы тогда ты взял каждого продукта? В какой посуде ты бы готовил?

Что внутри?

В этой игре может принимать участие как один ребенок, так и группа детей.

Ведущий называет предмет или место, а дети в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного

предмета или места. Например:

– шкаф – платье;
– дом – стул;
– холодильник – молоко;
– пузырек – лекарство;
– кастрюля – борщ;
– улей – пчелы;
– нора – лиса;
– дупло – белка;
– корабль – капитан;
– троллейбус – пассажиры;
– больница – врачи;
– магазин – покупатели;
– книга – буквы;
– фантик – конфета;
– ручка – чернила.

В чем разница?

В этой игре взрослый задает вопросы, а ребенок на них отвечает.

Даны предметы: шкаф, компьютер, книга, кроссовки, рюкзак, автомобиль. Чем каждый из этих предметов отличается от магнитофона, кошки, кастрюли, карандаша, холодильника, птицы?

Ребенку нужно найти как можно больше отличий.

Например: шкаф – большой, нужен для хранения вещей, не нуждается в электричестве; магнитофон – маленький, вещи в нем не хранят, нуждается в электричестве.

Теперь ведущий предлагает ребенку найти общие признаки предметов, о которых только что говорили. Например: шкаф и магнитофон – предметы домашнего обихода, темные, тяжелые, гладкие и т. д.

Ребенок может находить общие признаки, рассматривая эти предметы, трогая руками и т. д.

Назовем месяцы по-новому

В этой игре ребенок вместе со взрослым придумывает новые названия двенадцати месяцам календаря.

После этого ребенок объясняет, почему именно такие названия были придуманы.

Как выглядит твой друг?

За этой игрой должен наблюдать судья – кто-нибудь из взрослых.

Игроки встают друг напротив друга и в течение 5 секунд изучают внешний вид своего товарища. После этого они поворачиваются спиной и по очереди описывают внешность друг друга: фасон одежды, цвет волос, цвет глаз, рост и т. п.

Побеждает тот, кто ни разу не ошибется или назовет больше верных признаков.

После этого можно провести вторую часть игры. Каждый из игроков незаметно меняет для своего партнера что-нибудь в своем облике (взъерошивает волосы, расстегивает пуговицу, заплетает косичку, развязывает шнурок и т. п.). Задача игроков состоит в том, чтобы определить, что изменилось во внешности товарища.

Наоборот

Ведущий задает вопросы, которые требуют однозначного ответа: «да» или «нет». Ребенок должен ответить на вопрос словом и кивком или покачиванием головы. При этом слову «да» соответствует отрицательное покачивание головой, а слову «нет» – утвердительный кивок.

Игры на развитие математических способностей и логического мышления [1]

Снеговики

Игра направлена на развитие внимания и наблюдательности. Ребенку нужно внимательно посмотреть на рисунок 2 и найти, чем отличаются снеговики друг от друга.

Играют двое, победителем считается тот, кто найдет больше различий в рисунках. Первый играющий называет какое-нибудь одно различие, затем предоставляется слово второму и т. д.

Рис. 2. Игра «Снеговики»

Игра завершена, когда кто-то не сможет найти новое различие, ранее не названное.

Начать можно так:

«Вот зайчишка у реки
Встал на задних лапках…
Перед ним снеговики
С метлами и в шапках.
Заяц смотрит, он притих,
Лишь морковку гложет,
Но что разного у них —
Он понять не может.

А теперь внимательно посмотри на рисунок и расскажи, чем один снеговик отличается от другого».

Матрешки

Это более сложный вариант предыдущего упражнения. Ребенку нужно внимательно рассмотреть рисунки (рис. 3) и найти различия между матрешками. Так как дошкольнику трудно сравнивать сразу четыре предмета, можно ему помочь, задавая вопросы: одинаковые ли волосы у матрешек? Одинаковые ли платочки, глазки, ручки?

Рис. 3. Игра «Матрешки»

Сравни и заполни

Для этой игры понадобятся геометрические фигуры. Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку (рис. 4) с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив (или нарисовав) в них нужную фигуру.

Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

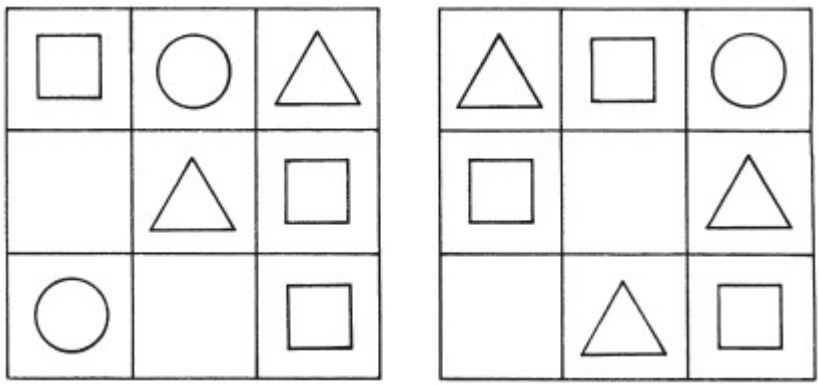


Рис. 4. Игра «Сравни и заполни»

Заполни пустые клетки

Для игры понадобятся геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

Играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице (рис. 5), обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с предыдущей игрой), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые. Победителем

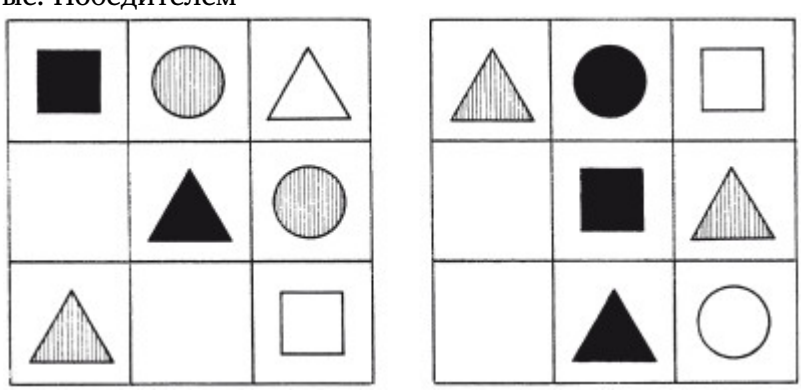


Рис. 5. Игра «Заполни пустые клетки» считается тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-другому расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

Какая фигурка лишняя?

Для этой игры понадобится четыре геометрические фигурки, вырезанные из цветной бумаги: они будут символизировать диких и домашних животных, а также диких и домашних птиц. Задача ребенка – поместить их на соответствующие изображения (рис. 6).

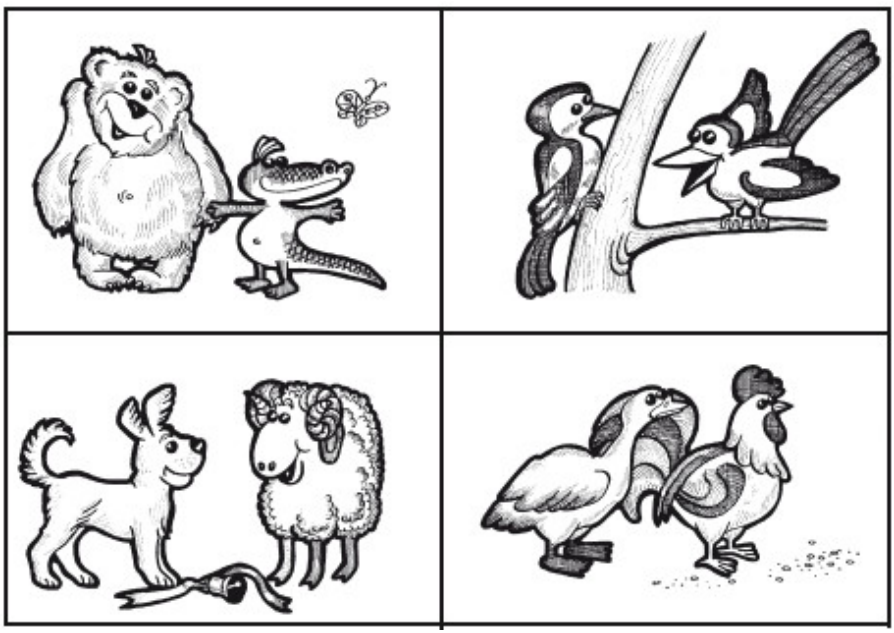


Рис. 6. Игра «Какая фигурка лишняя?»

Например, большой зеленый квадрат, обозначающий слона, нужно положить на картинку с медведем и крокодилом, большой красный треугольник, обозначающий орла, – на картинку с дятлами, а маленький красный круг, обозначающий корову, – на рисунок с собакой и барашком.

Затем можно взять других животных (тигра, лису, чайку, собаку, индюка и т. д.) и найти им нужное место на странице.

Другой вариант игры: можно разложить фигурки на картинках, не соблюдая соответствий, и предложить ребенку

найти и исправить ошибки.

Светофор

Эта игра предполагает знание основ правил дорожного движения. Для игры понадобятся красные, желтые и зеленые круги, машины, фигурки детей. Игра состоит из нескольких этапов.

Первый этап

Один из играющих устанавливает определенные цвета светофоров (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машины и фигурки детей, идущих в разных направлениях (рис. 7).

Второй этап

Второй игрок проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения.

Третий этап

Игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофоров и положением машин и пешеходов.

Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

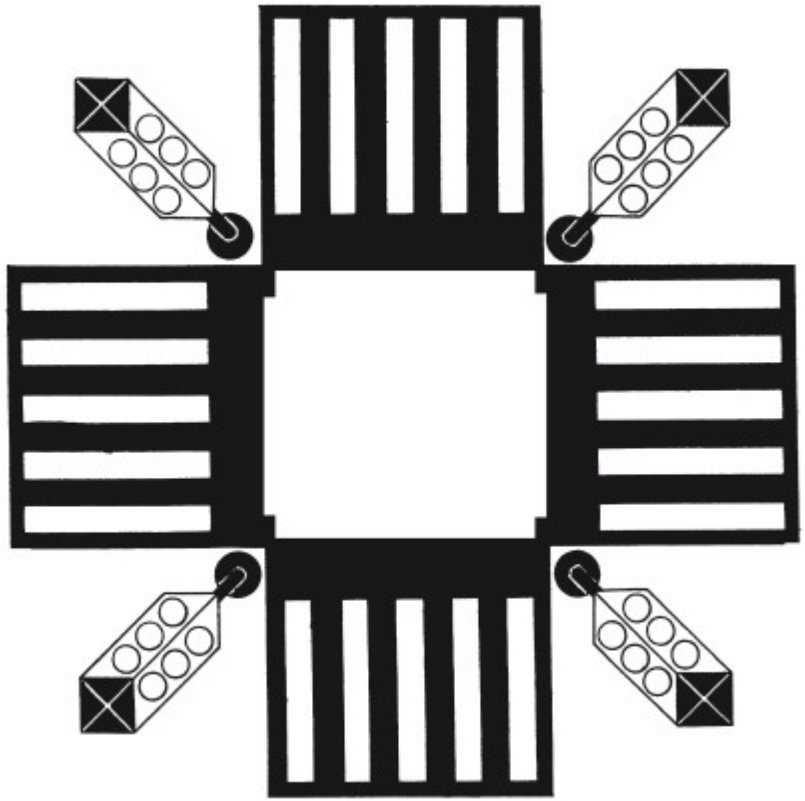


Рис. 7. Игра «Светофор»

Бананы для Мартышки

Игру можно начать с рассказывания сказки.

«В далекой жаркой Африке жили-были неразлучные друзья: Мартышка, Удав, Слоненок и Попугай. Кроме веселых игр, друзья очень любили всякие лакомства, особенно Мартышка – она считала, что день прошел зря, если ей не удалось съесть хотя бы десяток бананов. Зная об этом, остальные звери старались, чтобы у них до ма всегда был запас этих сладких плодов на случай, если Мартышка придет к ним в гости. И вот однажды рано утром Мартышка решила навестить всех своих друзей…»

После этого ребенку показывается рисунок 8 и дается задание: «Выбери дорожку и проследи, к кому Мартышка пошла сначала».

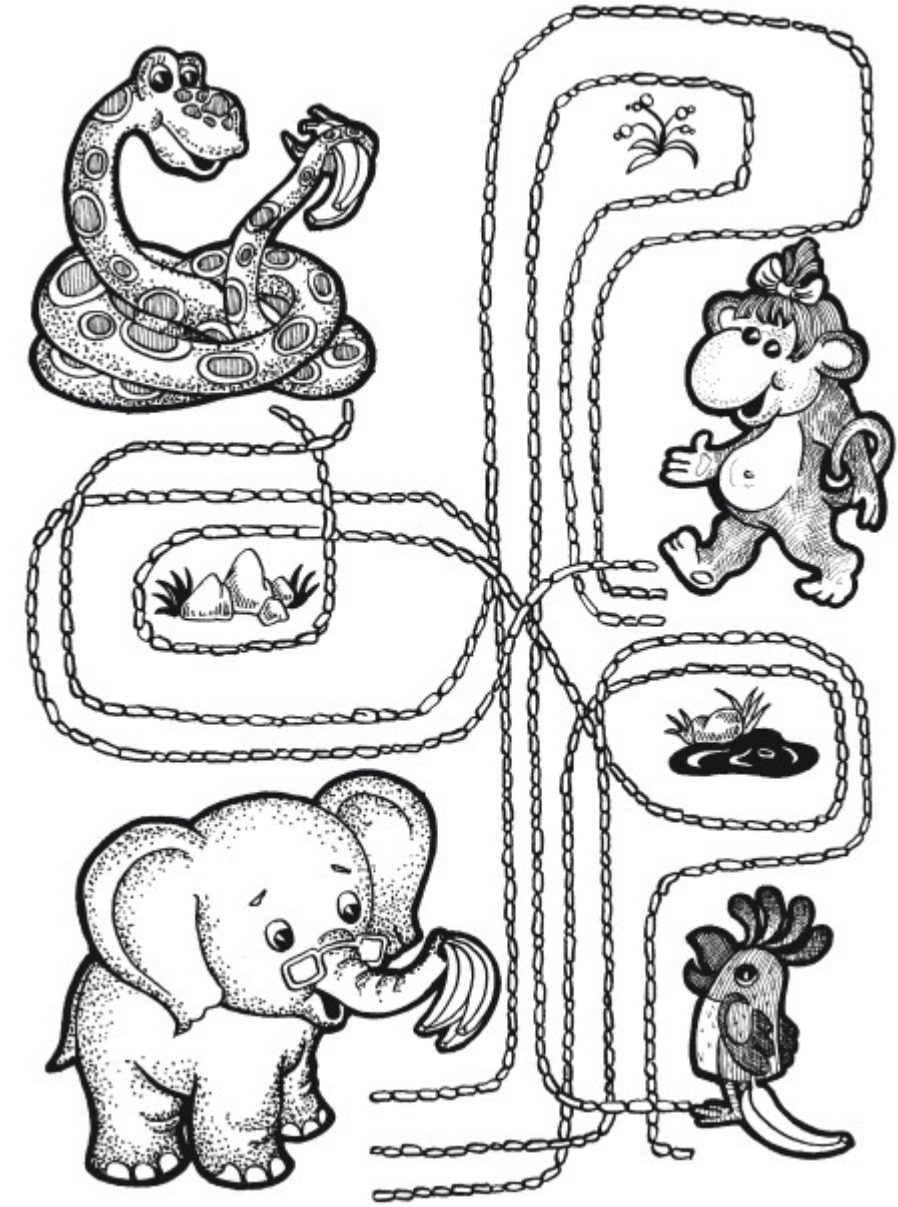


Рис. 8. Игра «Бананы для Мартышки»

Допустим, дорожка привела к Слоненку. В этом случае продолжать рассказывать сказку нужно так:

«Сначала Мартышка пришла в гости к Слоненку. Посидели они, поболтали о том о сем, а когда Мартышка собралась идти дальше, Слоненок дал ей на дорогу три банана. Поблагодарила она его и пошла дальше. Шла-шла и пришла к жилищу Удава. Тот очень обрадовался ее приходу и предложил поиграть в прятки.

Играли они, играли, а потом Мартышка вспомнила, что хотела еще зайти к Попугаю, и стала прощаться. Удав пожелал ей счастливого пути и дал на дорогу еще два банана. Взяла Мартышка бананы и отправилась в гости к Попугаю. У него она провела еще пару часов, играя в шашки. На прощание Попугай подарил Мартышке один банан.

А теперь ответь, сколько бананов принесла домой Мартышка?»

Если ребенок сначала выбрал дорожку, которая ведет к Удаву, то сказка меняется соответствующим образом, а Мартышка получает два банана, а затем еще один – у Попугая. Если ребенок выбрал первой дорожку, ведущую к Попугаю, Мартышка возвращается домой с одним бананом. Количество бананов у Мартышки является числом набранных очков (6, 3 или 1). Ребенок должен добиться, чтобы Мартышка набрала как можно больше очков.

Примеров много – ответ один

Для игры понадобится набор карточек с числами. Игра имеет два варианта.

Первый вариант (рис. 9 а)

Играют двое. Ведущий кладет на красный квадрат карточку с любым однозначным числом, например с числом 8. В желтых кругах обозначены числа. Второй игрок должен дополнить их до числа 8 и соответственно в пустые круги положить карточки с числами 6, 7, 5, 4. Если игрок не допустил ошибки, то он получает очко. Затем ведущий меняет число в красном квадрате, и игра продолжается. Может случиться так, что чисел в красном квадрате окажется мало и по названным правилам нельзя будет заполнить пустые круги, тогда игрок должен закрыть их перевернутыми карточками. Игроки могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Второй вариант (рис. 9, б)

Ведущий кладет карточку с числом на красный квадрат и сам же дополняет до него числа 2, 1, 3, 4, то есть ведущий заполняет круги, умышленно допуская кое-где ошибки. Второй игрок должен проверить, кто из нарисованных птиц и зверей допустил ошибку, и исправить ее.

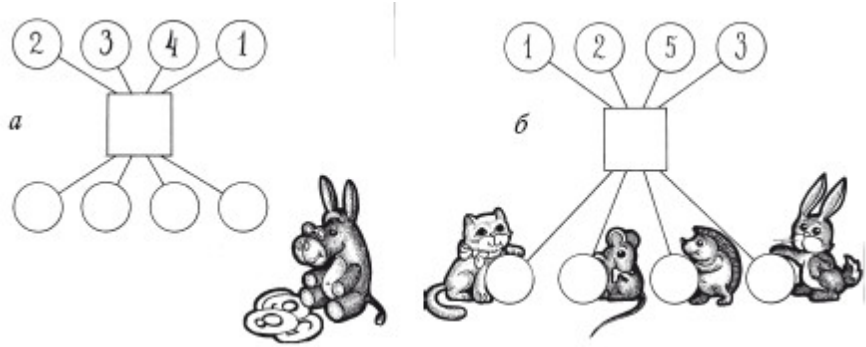


Рис. 9. Игра «Примеров много – ответ один»: а – первый вариант; б – второй вариант

В красный квадрат можно класть карточки с числами 5, 6, 7, 8, 9, 10. Затем игроки меняются местами.

Найди все дороги

Для игры понадобится две разноцветные круглые фишки. Играют двое.

Каждый игрок должен провести фишку из левого нижнего угла в правый верхний, но при одном условии: из каждой клетки можно продвигаться только вправо или вверх (рис. 10).

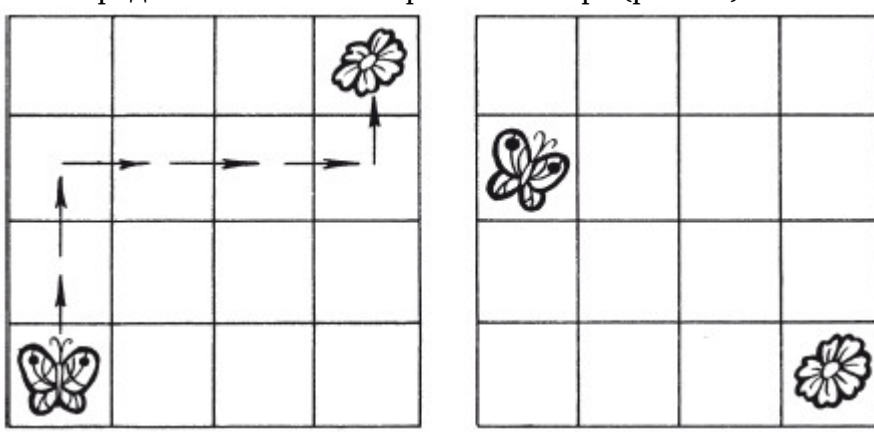


Рис. 10. Игра «Найди все дороги»

Шагом считается переход из одной клетки в другую. В каждой дорожке будет ровно три шага направо и два шага вверх. Чтобы не сбиться в подсчете, можно каждое продвижение к цели сопровождать цепочкой из букв П и В.

Буква П обозначает шаг направо, а буква В – шаг вверх.

Например, путь фишки, изображенный на рисунке, можно обозначить цепочкой букв ППВПВ.

Сравнивая цепочки из букв П и В, можно избежать повторений. Побеждает тот, кто найдет все дороги (а их десять).

Где чей домик?

Для игры понадобится набор карточек с числами. Взрослый в этой игре является ведущим.

По указанию ребенка он разводит цифры по домикам (рис. 11).

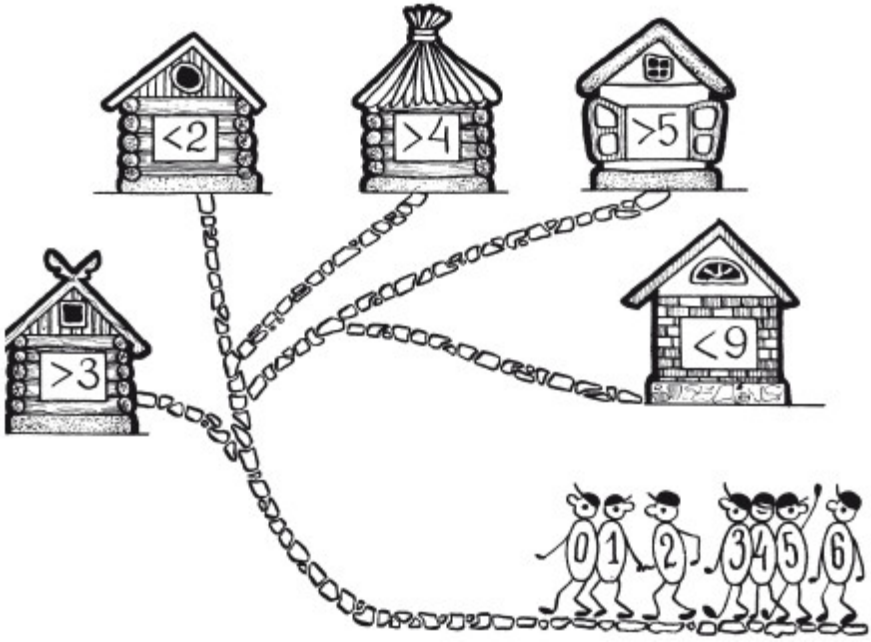


Рис. 11. Игра «Где чей домик?»

На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть.

Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась.

Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко.

Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

Игра в классификацию

Эта игра направлена на формирование умения классифицировать различные предметы по одному или нескольким свойствам.

Перед началом игры перед ребенком ставится следующая задача: расположить фигуры или предметы так, чтобы все предоставленные округлые фигуры (и только они) оказались внутри обруча (рис. 12).

После того как ребенок справится с заданием, ему можно задать следующие вопросы:

– Какие фигуры лежат внутри обруча?

– Какие фигуры оказались вне обруча?

– Как ты думаешь, что общего у фигур, лежащих в круге? Вне круга? и т. д.

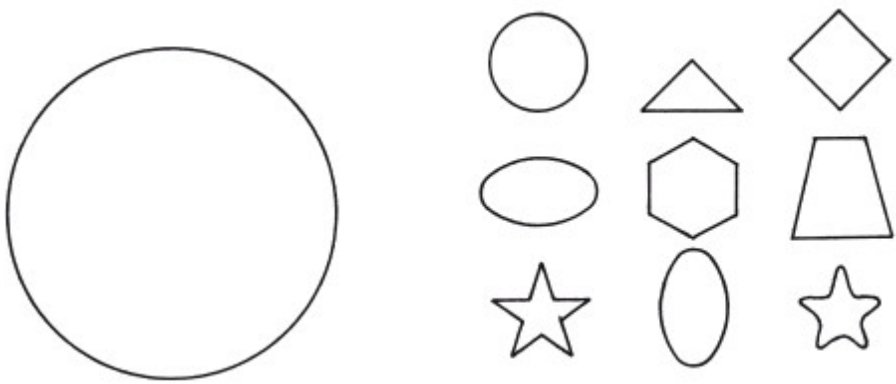


Рис. 12. Игра в классификацию

Угадай, о чем говорится

В этой игре взрослый предлагает угадать ребенку, о чем (о каком животном, игрушке, фрукте, явлении природы и т. п.) он говорит, и дает описание предмета. Например: «Это зверь. Он живет дома. Он игривый, пушистый, мурлычет». Ответ: котенок.

Если ребенокзатрудняется с ответом, то перед ним выкладываются картинки с изображениями различных животных, и он находит нужную.

Цветные треугольники

Инструкция ребенку: нарисуй в клеточках красные, желтые и зеленые треугольники так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце не было одинаковых треугольников (рис. 13).

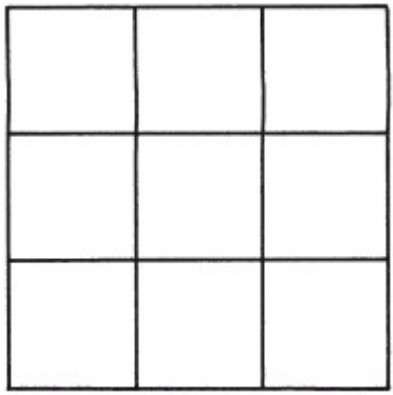


Рис. 13. Игра «Цветные треугольники»

Режим дня

Для этой игры понадобится 8-10 сюжетных или схематичных картинок о режиме дня.

Ребенок должен рассмотреть, а затем расположить картинки в определенной последовательности, а затем объяснить, почему именно так он их разложил.

Бывает – не бывает

Для этой игры понадобится мяч.

В игре участвуют взрослый и ребенок. Взрослый называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Задачей ребенка является поймать мяч, если названная ситуация бывает, и отбить мяч, если – нет. Предлагаемые ситуации могут быть самыми различными, например: собака хочет гулять, автомобиль летит по небу, почтальон принес письмо, стеклянные книги и т. п.

Назови слова

В этой игре взрослый предлагает ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-нибудь понятие. Например, ребенок должен назвать слова, обозначающие деревья, кустарники, цветы, овощи, домашних животных, наземный транспорт, воздушный транспорт и т. п.

Отгадай по частям

Это коллективная игра. Для нее понадобятся карточки с

изображением предметов – мебели, овощей, транспорта, животных и т. п.

Участникам игры раздаются карточки. С помощью жребия выбирается, кто начнет игру. Первый игрок, не показывая карточку другим детям и не говоря, что именно на ней нарисовано, называет части изображенного предмета. Например, могут называться такие части предметов:

– цифры, стрелки (часы);

– листы, буквы, картинки (книга);

– лепестки, корень, стебель (цветок);

– пульт, экран, кнопки, антенна (телевизор);

– ошейник, лапы, хвост (собака или кошка);

– ноги, хвост, хобот (слон);

– ручка, носик, крышка, пар (чайник);

– ствол, корни, ветки, листья (дерево). Игрок, который первым догадался, о чем идет речь, получает очко.

Побеждает ребенок, набравший больше всех очков.

Что без чего или кого не обойдется?

Эта игра помогает ребенку научиться выделять существенные признаки.

В начале игры взрослый произносит название какого-нибудь предмета или явления и зачитывает ряд слов, из которых ребенку нужно выбрать только два самых важных, без чего данный предмет или явление не может обойтись.

Например, дано слово сад. Какие слова самые главные: растения, садовник, забор, земля, лопата, собака, урожай. Без чего не может быть сада? Может ли быть сад без растений? Почему? Без садовника, забора, урожая, земли…? Почему?

Задания к игре могут быть следующими:

– река (берег, рыба, тина, лягушки, вода, рыбак);

– ботинки (подошва, шнурки, каблук, молния);

– город (машины, здания, улица, люди, велосипед);

– игра (игроки, шашки, правила, карты, считалка);

– школа (учитель, стулья, книги, тетради, ученики, столы).

Простые крестики-нолики

В этой игре принимают участие двое детей.

В начале игры на листе бумаги чертится таблица с четырьмя лучами, как показано на рисунке 14. С помощью жребия определяется, какой у каждого из игроков будет знак – «крестик» или «нолик».

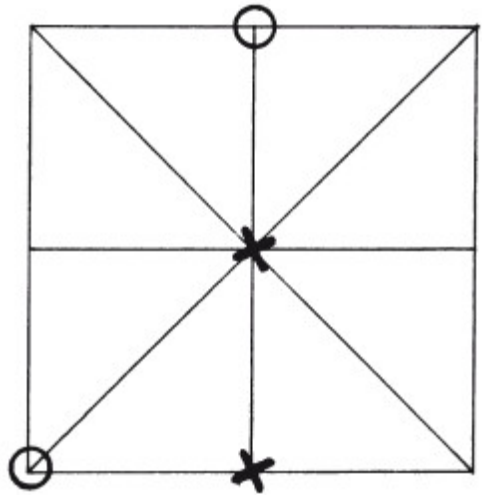


Рис. 14. Игра «Простые крестики-нолики»

Игроки по очереди рисуют свой знак на пересечениях линий, стараясь заполнить таблицу так, чтобы три одинаковых знака оказались на одной прямой – вертикальной, диагональной или горизонтальной. При этом нужно попытаться разрушить планы своего противника.

Победителем становится игрок, сумевший выстроить в ряд три своих знака. В случае ничьей игра возобновляется.

Что на что похоже?

С помощью этой игры дети учатся сравнивать, обобщать свойства предметов и усваивают значение таких понятий, как высота, ширина и длина.

В игре вопросы сначала задает взрослый, а ребенок на них отвечает. Затем ребенку дается возможность проявить себя, задавая вопросы взрослому.

Вопросы могут быть такими:

– Что бывает высоким?

– Что бывает длинным?

– Что бывает коротким?

– Что бывает широким?

– Что бывает узким?

– Что бывает круглым?

– Что бывает квадратным?

На вопрос «Что бывает высоким?» ребенок может ответить, что дерево, столб, дом, телебашня и т. п. Здесь уместно спросить, что выше – дерево или дом, столб или телебашня.

В игру могут включаться самые разные понятия, например: что бывает пушистым, твердым, холодным, острым, белым, черным, полезным и т. д.

Продолжи узор

Для этой игры нужно перенести изображение, представленное на рисунке 15 на бумагу в клеточку.

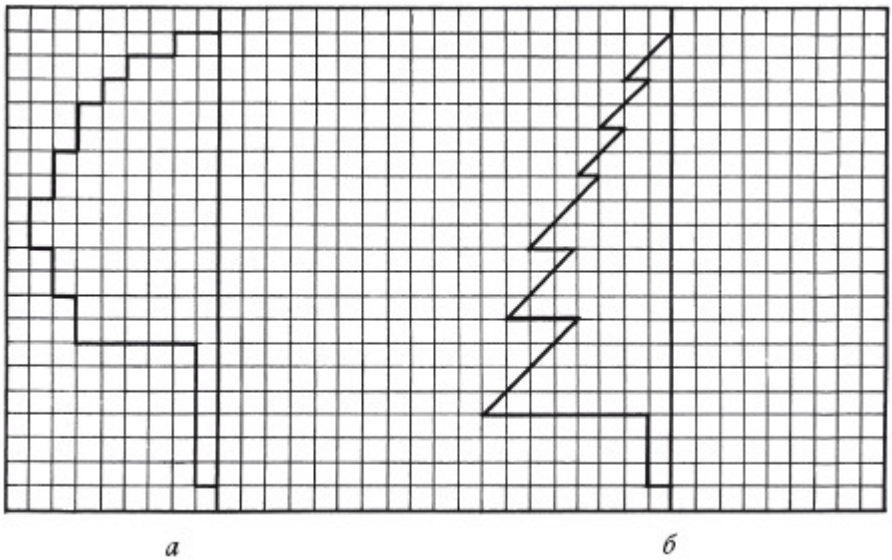


Рис. 15. Игра «Продолжи узор»: а – дерево; б – елочка

Ребенку нужно продолжить узоры. Если малыш затрудняется при выполнении задания, можно приложить к оси рисунка зеркало и предложить ему посмотреть, как должна выглядеть правая сторона.

Дорисуй картинку

Для этой игры нужно перенести изображение, представленное на рисунке 16, на бумагу в клеточку.

Инструкция ребенку: художник успел нарисовать только одну часть картинки. Закончи рисунок за него. Ты должен (должна) помнить, что вторая половинка должна быть точно такой же, как первая.

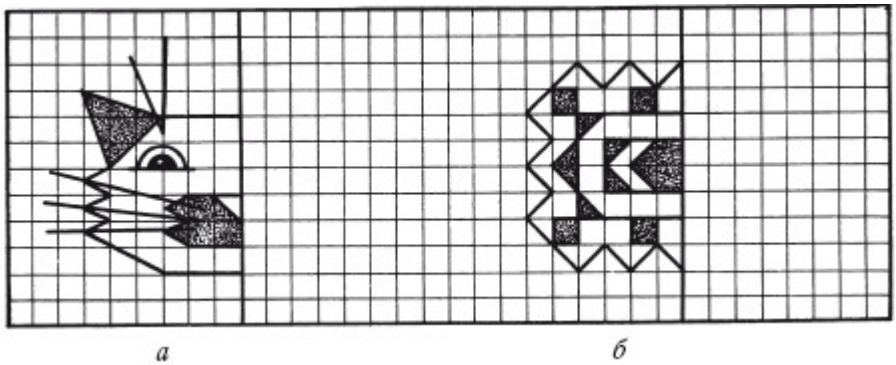


Рис. 16. Игра «Дорисуй картинку»: а – кот; б – коврик

Профессии

Для этой игры понадобятся картинки с изображением разных профессий, инструментов и орудий труда.

Игра проводится в 4 этапа.

1– й этап

Взрослый показывает картинки и задает ребенку следующие вопросы:

– Кто лечит больных?

– Кто учит детей в школе?

– Кто шьет костюмы?

– Кто готовит обед?

– Кто разносит письма и газеты? Ребенок отвечает на эти и подобные им вопросы и подбирает нужные картинки.

2– й этап

Взрослый дает ребенку картинки и задает ему следующие вопросы:

– Что делает дворник?

– Что делает маляр?

– Что делает учитель?

– Что делает парикмахер?

– Что делает художник?

– Что делает писатель?

– Что делает шофер?

Ребенок отвечает и подбирает нужные картинки.

3– й этап

Взрослый придумывает загадки, а ребенок их отгадывает. Например: «Этот человек выращивает растения, у него есть лопата и грабли». Ответ: садовник.

4– й этап

Взрослый показывает ребенку картинки и задает ему

следующие вопросы:

– Что нужно почтальону?
– Что нужно парикмахеру?
– Что нужно повару?
– Что нужно садовнику?
– Что нужно художнику?
– Что нужно шоферу?
– Кому нужны ножницы?
– Кому нужна иголка?
– Кому нужен автомобиль?
– Кому нужен половник?
– Кому нужен шприц?

Ребенок отвечает на эти и подобные им вопросы и выбирает нужные картинки.

Любопытный мячик

Для этой игры понадобится мяч.

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет любое качество (цвет, вкус, форму) предмета.

Ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать любой предмет, обладающий таким качеством.

Разбери картинки

Для этой игры понадобится набор картинок с изображением различных предметов.

Игрокам выдается набор картинок. Ведущий просит рассмотреть картинки и разложить их на группы, то есть так, чтобы картинки одной группы подходили друг к другу по смыслу.

Нелепые картинки

Для этой игры понадобятся картинки, изображающие какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей.

Взрослый просит ребенка найти ошибки и неточности в картинках, объяснить свой ответ и рассказать, как бывает на самом деле.

Найди лишнюю картинку

Для этой игры понадобятся карточки с изображением предметов.

Взрослый выкладывает перед ребенком 3 карточки, относящиеся к одной смысловой группе, и 4-ю карточку из другой группы. Ребенок должен найти лишнюю картинку. Задания могут быть такими: фрукты и овощ, 3 машины и самолет, 3 диких животных и одно домашнее, вилка, ложка, нож и швабра и т. д.

На что похоже?

В эту игру можно играть как с одним ребенком, так и с целой группой. В игре предлагается несколько картинок (рис. 17).

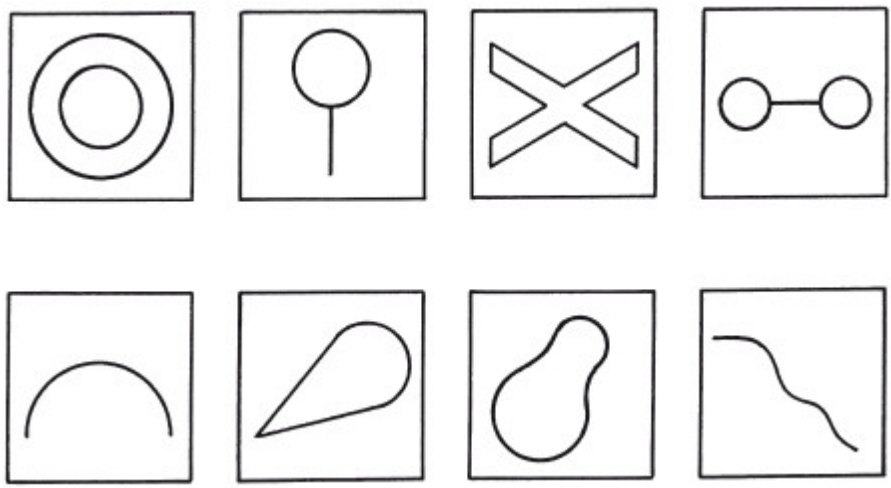


Рис. 17. Игра «На что похоже?»

Нужно придумать как можно больше ассоциаций для каждой картинки.

Побеждает ребенок, который придумал самые оригинальные образы.

Разложим по порядку

Для этой игры понадобятся картинки, связанные одной темой.

Они раскладываются вразброс. Ребенок должен определить, какое на какой картинке изображено произошедшее раньше или позже событие, то есть раскладывает картинки по порядку.

Что спрятано в коробке?

Для этой игры понадобится картонная коробка, платок и любые предметы.

В коробку складываются различные предметы: кубики, карандаши, – хорошо знакомые ребенку. Сверху коробка накрывается платком. Ребенок берет на ощупь какой-нибудь предмет и пытается угадать, что это такое.

Опиши предмет

Это коллективная игра.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий.

Он должен загадать какой-нибудь знакомый предмет и рассказать о нем, при этом нужно правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, широко используя свою лексику.

Например, описывая предметы мебели, фрукты, овощи, домашних и диких животных и т. д.

Дети должны отгадать предмет по описанию водящего:

– дикое животное, живет в лесу, большое, любит мед;

– дикое животное, рыжее, с большим пушистым хвостом;

– домашнее животное, любит грызть кости, лает;

– транспорт, большой, тяжелый, с крыльями;

– овощ красного цвета, круглый, его можно положить в салат или борщ;

– очень вкусная, сладкая, завернута в фантик. Ребенок, первым понявший, о чем идет речь в задаваемом в опросе, получает очко.

В конце игры взрослый подводит итоги: называет самого догадливого игрока и водящего, задавшего самые лучшие вопросы.

Заполни пробел

Инструкция ребенку: внимательно посмотри на картинку (рис. 18) и заполни пробел на ней.

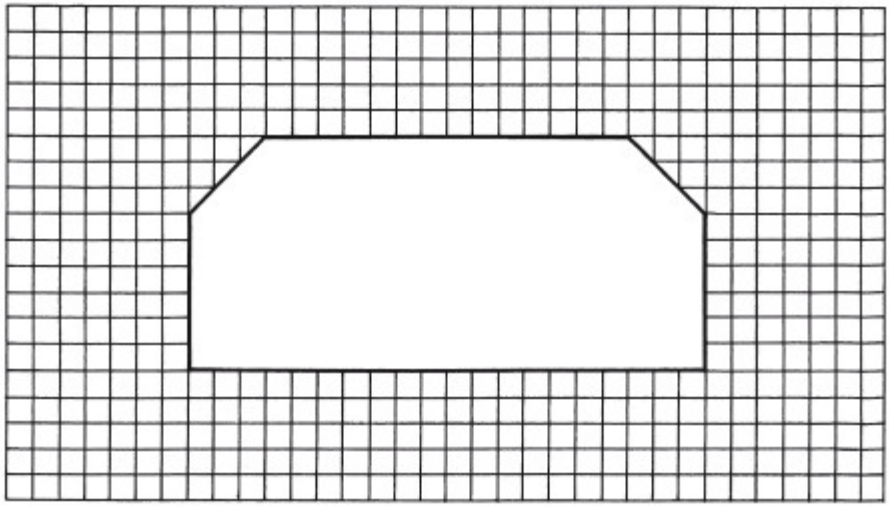


Рис. 18. Игра «Заполни пробел»

Собери картинку

Для этой игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов, например гриба, кораблика, снеговика, цыпленка, домика, а также вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры – круги, квадраты, трапеции, овалы и т. д.

Взрослый показывает ребенку одну из картинок и рассказывает, из каких частей она состоит, какие они по форме. Он предлагает найти ребенку такие же части среди геометрических фигур. Затем просит ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

Загадки

Ничто так хорошо не развивает логическое мышление ребенка, как загадки. Веселее всего играть в загадки с группой детей.

Детям 5–6 лет можно предложить отгадать следующие загадки.

Поле не мерено,
Овцы не считаны,
Пастух рогат.

(Небо, звезды, месяц)

Летит птица по синему небу,
Крылья распластала,
Солнышко застлала.

(Туча)

Мостится мост без досок,
Без топора, без клина.

(Лед)

Летит – жужжит.
Как сядет – молчит.

(Пчела)

Без рук, без топоренка
Построена избенка.

(Гнездо)

Не крапива, а жжется,
Не солнце, а печет.

(Кухонная плита)

Что стоит посередине Волги?

(Буква Л)

Два сына, два отца
Поделили три яйца.
Как поделили,
что ни одного не разбили?

(Три яйца делили дед, отец и сын)

У семерых братьев по одной сестрице.
Много ли сестриц?

(Одна)

С виду клин,
Развернешь – блин.

(Зонт)

Не человек, а рассказывает,
Не рубаха, а сшита.

(Книга)

Четыре братца под одной крышей стоят.

(Стол)

Сидят три кошки.
Против каждой кошки —
Две кошки.
Много ли всех?

(Три)

Ехал старик с досками,
И доски его съели.
Из какого дерева доски?

(Из ели)

Из нее берешь,
А она больше становится.

(Яма)

То по лесу кружит,
То в поле свистит.
Но мы не видали,
Каков он на вид.
В открытые окна
Нежданно влетит,

То что-то прошепчет,
То вдруг загудит.

(Ветер)

На чужой спине едет,
На своей груз везет.

(Седло)

Еду, еду – следу нет,
Режу, режу – крови нет.

(Река, лодка, весло)

Меня не едят,
И без меня мало едят.

(Соль)

Красная девица
Сидит в темнице,
А коса – на улице.

(Морковь)

Держит девочка в руке
Облачко на стебельке.
Стоит дунуть на него
И не станет ничего.

(Одуванчик)

Не говорит, не поет,
А к хозяину идет —
Ему знать дает.

(Собака)

Клубок, а не пушистый,

Колючий да ершистый.

(Ежик)

Не бьет, не ругает,
А плакать заставляет.

(Лук)

Живут два братца через дорожку,
А друг друга не видят.

(Глаза)

У двух матерей
По пять сыновей.
(Руки и пальцы)
Что легко носить,
А трудно сосчитать?

(Волосы)

Над бабушкиной избушкой
Висит хлеба краюшка.
Собаки лают,
А достать не могут.

(Месяц)

Шел долговяз,
В землю увяз.

(Дождь)

Сначала блеск.
За блеском – треск.
За треском – плеск.

(Молния, гром, дождь)

Заря-зарница, красная девица,
По лесу ходила, ключи обронила.
Месяц видел, не сказал,
Солнце увидело – подняло.

(Роса)

Скатерть бела весь свет одела.

(Снег)

Один лежит, другой бежит,
Третий кланяется.

(Ручей, берег, камыш)

Висит сито – не руками свито.

(Паутина)

Кто свой дом на себе носит?

(Улитка)

Плавала, купалась,
Сухою осталась.

(Утка)

Осенью засыпает,
Весной просыпается.

(Медведь)

На бору, на яру
Стоит старичок —
Коричневый колпачок.

(Гриб боровик)

Кланяется, кланяется,
Придет домой – растянется.

(Топор)

Два раза рождается,
Один раз умирает.

(Птица)

Когда звонят во все колокола?

(В овсе – никогда)

Замечательные кубики

Для этой игры понадобится набор из 27 обычных кубиков.

Игра проводится поэтапно.

На первом этапе нужно соединить кубики так, чтобы получилось 7 элементов (рис. 19-1).

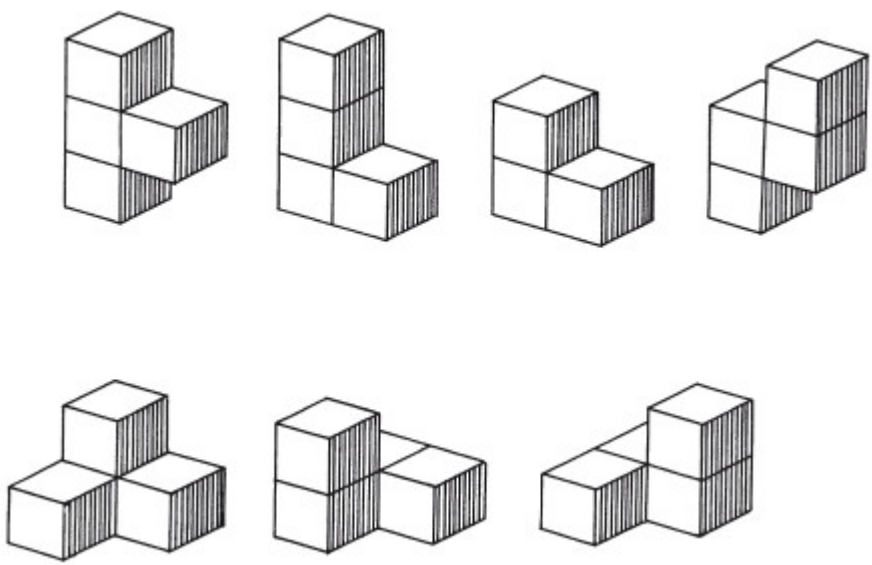


Рис. 19-1. Игра «Замечательные кубики» – первый этап игры

Ребенку нужно дать рассмотреть получившиеся фигуры и предложить найти сходство с какими-нибудь предметами и формами. Например, первый элемент похож на букву «Т», второй

– на букву «Г», третий – на уголок, четвертый – на зигзаг, пятый – на вышку со ступеньками, шестой и седьмой – на крылечко. Чем больше найдет ребенок ассоциаций, тем лучше.

На втором этапе игры ребенок запоминает, каким образом были составлены все фигуры и из скольких элементов они состоят.

На третьем этапе ребенку предлагается сложить такие же объемные фигуры по образцам. Лучше всего проводить работу в следующей последовательности: сначала дать малышу рассмотреть образец, а затем разобрать его на составляющие элементы и восстановить фигуру.

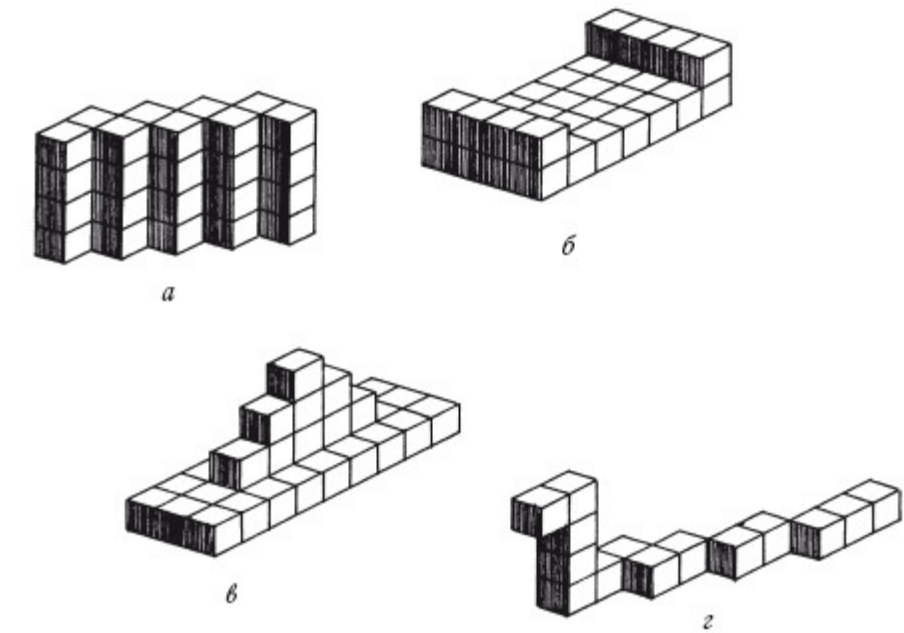


Рис. 19-2. Игра «Замечательные кубики» – четвертый этап игры: а – стенка; б – кровать; в – авианосец; г – змея

Четвертый этап игры представляет собой складывание ребенком разнообразных объемных фигур по памяти. Сначала взрослый показывает малышу образец, тот тщательно его рассматривает и анализирует. Затем образец убирается, а ребенок составляет точно такую же фигуру, какую он видел. После этого результат работы сравнивается с образцом. Для работы можно использовать такие же фигурки, как на рисунке 19-г.

Клякса

Это коллективная игра. Каждому ребенку выдается лист

бумаги с чернильным пятном (кляксой). Дети должны придумать и записать как можно больше вариантов, на что похожа клякса. Лист разрешается поворачивать, но дорисовывать ничего нельзя.

Оценивая результаты, ведущий должен учитывать не только общее количество идей, но и их новизну.

Игры для детей 7–8 лет

Найди лишнее слово

В этой игре ребенку нужно определить, какое слово из перечисленных является лишним.

1. Маленький, старый, дряхлый, ветхий.
2. Помидор, яблоко, слива, груша.
3. Смелый, храбрый, отважный, честный.
4. Хлеб, молоко, кефир, сметана.
5. Кошелек, тарелка, ложка, кастрюля.
6. Рубашка, свитер, шапка, платье.
7. Зима, минута, секунда, час.
8. Шампунь, мыло, мочалка, зубная паста.
9. Дуб, сосна, малина, ясень.
10. Радио, телевизор, книга, магнитофон.

Небылицы

В этой игре взрослый рассказывает о чем-то, включая в свое повествование несколько небылиц.

Ребенок должен заметить их и объяснить, почему так не бывает.

Например: «Я хочу вот что тебе рассказать. Вчера иду я по улице, солнышко светит, ничего не видно, листочки фиолетовые под ногами шуршат. Вдруг из-за угла выскочила собака и как зарычит на меня: «Хрю-хрю-хрю!» – и рога на меня наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

А сегодня я шел по лесу. Кругом одни машины и светофоры светят. Вдруг вижу – сыроежка. На веточке растет. Среди цветочков спряталась. Я быстрее сорвал ее. Пошел дальше я на озеро. Смотрю – сидит щука, ногу на ногу запрокинула и мороженое ест. Я подбежал к ней, а она прыг в воду – и быстро уплыла».

Подвижная математика

Это коллективная игра, ее участники делятся на две команды. Игроки прикрепляют на грудь таблички с цифрами от 0 до 9. В 10 шагах перед каждой командой стоят два стула.

Ведущий называет какое-нибудь математическое действие, например к 15 прибавить 14. Игроки быстро считают результат, и

те, у кого на груди таблички с нужными цифрами (в данном случае «2» и «9»), бегут и садятся на стулья так, чтобы остальные участники игры могли прочитать число 29.

Разверни платочки

Сначала нужно перенести изображения, представленные на рисунке 20, на бумагу в клеточку.

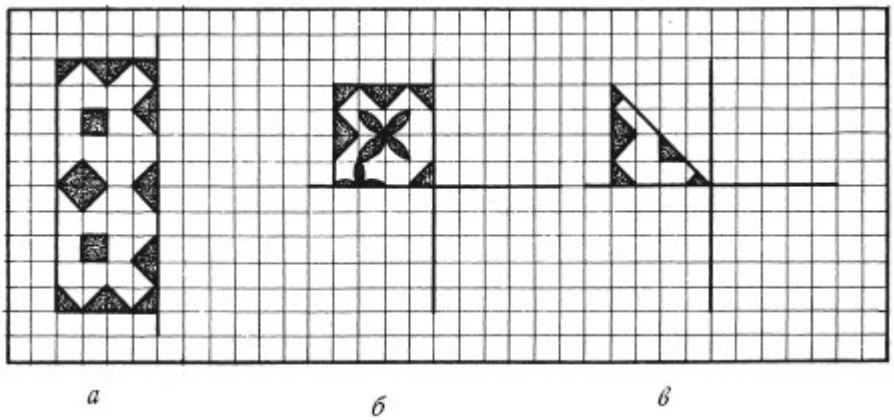


Рис. 20. Игра «Разверни платочки»: а – платочек сложен пополам; б – платочек сложен вчетверо; в – платочек сложен восемь раз

Инструкция ребенку: посмотри внимательно на рисунок. Здесь изображены платочки, сложенные вчетверо, пополам и в восемь раз. Как ты думаешь, как выглядят эти платочки в развернутом виде? Дорисуй платочки так, чтобы они стали развернутыми.

Узоры к этому заданию можно придумать самостоятельно.

Делится – не делится

Это коллективная игра.

Участники делятся на две команды. Ведущий называет разные числа, а дети поднимают руку, если число делится без остатка на 2 (на 3, на 5, на 9).

За каждую допущенную ошибку команда получает штрафное очко.

Побеждает команда, набравшая меньше штрафных очков.

Слова в воздухе

Для этой игры понадобятся листки бумаги и ручки.

Участники игры берут бумагу и ручки, а ведущий начинает «писать» простые слова в воздухе указательным пальцем. Игрок, понявший, что за слово было изображено в воздухе, записывает его на бумаге, стараясь, чтобы другие ничего не увидели.

В конце игры ведущий проверяет записи игроков и определят самого сообразительного.

Числа в клетках

В этой игре ребенок должен записать числа в пустых клетках квадрата так, чтобы по всем вертикалям и горизонталям суммы оказались равны.

6		8
	5	
2		4

Ответ. Вписать числа следует так, чтобы их сумма в каждой строке и колонке была равна 15, т. е.

	1	
7		3
	9	

Шпион

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Он встает лицом к остальным игрокам, а те замирают на некоторое время в разных позах. Водящий запоминает, как выглядят игроки: в каком положении они стоят, их одежду, выражения лиц. Затем он выходит из комнаты. Оставшиеся игроки что-нибудь меняют в своей внешности. Всего таких изменений должно быть 5. Когда все готово, они приглашают водящего. Водящий должен внимательно посмотреть на игроков и найти все изменения. Если он ошибается, то остается водящим, а если ответит верно – выбирается новый водящий.

Изобрази сказку

Все участники игры, кроме одного, должны выйти из комнаты. Тот, кто остался выбирает любые несколько предложений из известной всем сказки и, вызвав одного из

игроков, без слов изображает выбранный сюжет.

Следующий участник передает уже то, что понял (тоже без слов) другому участнику и т. д. Главное, чтобы каждый последующий игрок видел объяснение только предыдущего игрока. В конце игры участники в обратном порядке рассказывают то, что поняли и показали, после чего самый первый игрок оглашает ту часть сказки, которую он изобразил.

Дети могут сами выбрать интересные предложения из любимых сказок или воспользоваться теми, что приведены ниже.

Сюжеты для игры

Снесла курочка яичко. Яичко не простое, а золотое.

У короля было три сына. Старший умный был детина, средний был не так, не сяк. Младший вовсе был дурак.

В синем море звезды блещут,
В синем море волны хлещут;
Туча по небу идет,
Бочка по морю плывет.
Словно горькая вдовица,
Плачет, бьется в ней царица…

(А. С. Пушкин)

Не послушался Иванушка и напился из козьего копытца, и стал козленочком… Зовет Аленушка братца, а бежит за ней беленький козленочек.

Жили-были муж с женой, и была у них дочка. Заболела жена и умерла. Погоревал мужик и женился на другой. Невзлюбила баба девочку, била ее, ругала и думала, как бы совсем извести, погубить. Вот уехал отец, а мачеха и говорит девочке: «Пойди к моей сестре, твоей тетке, попроси у нее иголку да нитку – тебе рубашку сшить». А тетка эта была баба-яга, костяная нога.

Было у мельника три сына, и оставил он им, умирая, всего только мельницу, осла и кота. Братья поделили между собой отцовское добро без нотариуса и судьи, которые бы живо проглотили все их небогатое наследство. Старшему досталась мельница. Среднему – осел. Ну, а уж младшему пришлось взять себе кота.

Волшебница взмахнула своей палочкой и золушкины

лохмотья превратились в роскошный, затканный золотом и серебром наряд. Ее стоптанные башмаки превратились в хрустальные туфельки, словно предназначенные именно для бальных танцев. Золушка была ослепительно красива в своем наряде.

О чем говорится в пословице?

В данной игре используются разнообразные фразеологизмы, народные пословицы и поговорки, содержащие в себе, помимо основной идеи, яркую эмоциональную окраску (злость, грусть, радость и т. п.).

Ребенок должен объяснить смысл услышанной фразы.

В начале игры нужно вместе с ребенком разобраться, что могут значить такие выражения, как «бить баклуши», «повесить нос», «проще пареной репы» и т. п.

Математические вопросы

В этой игре ребенок отвечает на ряд математических вопросов.

Вопрос № 1

Тройка лошадей пробежала 30 км. Сколько километров пробежала каждая лошадь?

Ответ: 30 км.

Вопрос № 2

Сколько концов у двух карандашей? А у четырех с половиной карандашей?

Ответ: 4, 10.

Вопрос № 3

Одно яйцо вкрутую варится 3 минуты. Сколько минут надо варить вкрутую 6 яиц?

Ответ: 3 минуты.

Квадраты из палочек

Сначала нужно сложить фигуру в виде квадратов из палочек или спичек, как показано на рисунке 21 а.

Инструкция ребенку: дана фигура из 6 квадратов. Убери 2 палочки так, чтобы осталось 4 квадрата.

Ответ представлен на рисунке 21 б.

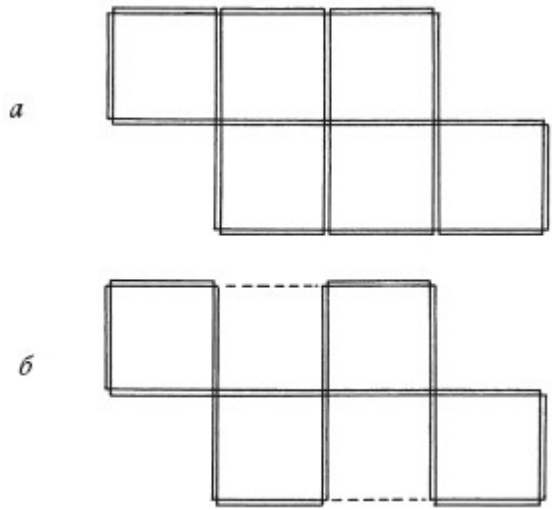


Рис. 21. Игра «Квадраты из палочек»: а – образец; б – ответ

Стрела из палочек

Сначала нужно сложить фигуру в виде стрелы, как показано на рисунке 22 а.

Инструкция ребенку: вот фигура, похожая на стрелу. Переложи 4 палочки так, чтобы получилось 4 треугольника.

Ответ представлен на рисунке 22 б.

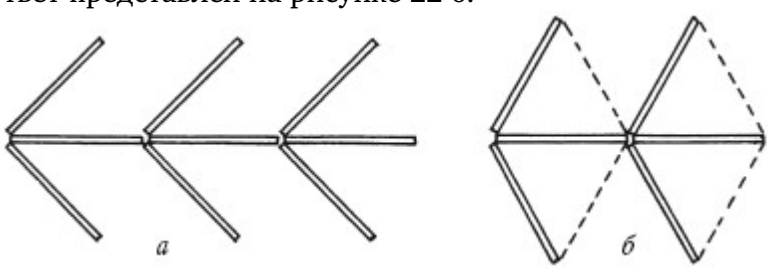


Рис. 22. Игра «Стрела из палочек»: а – образец; б – ответ

Сказки наоборот

Эта игра может проводиться как индивидуально, так и с группой детей.

В этой игре взрослый переворачивает наоборот название сказки, а ребенок дает ее правильное название. Выигрывает тот, кто отгадал больше сказок. Переворачивать можно не только названия сказок, но и имена главных героев. Вот некоторые примеры перевернутых названий сказок и ответы к ним.

«Прямоугольничек» – «Колобок» «Деревянное животное» – «Золотая рыбка» «Дворец» – «Теремок» «Гусь-Рябушок» – «Курочка – Ряба» «Железная коровка» – «Соломенный бычок» «Больной – Ухздоров» – «Доктор Айболит» «Гольфик» – «Варежка» «Пес без шапки» – «Кот в сапогах» «Три мыши» – «Три медведя» «Синий листочек» – «Аленький цветочек»

Составление фигур

Этот комплекс игр способствует развитию образного и логического мышления. В комплексе предлагается несколько вариантов упражнений (от самого легкого до наиболее сложного).

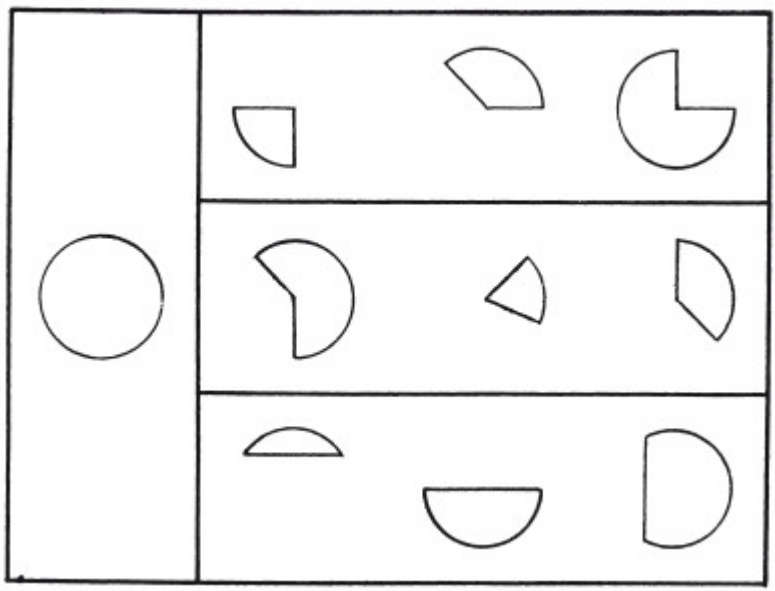


Рис. 23. Игра «Составь круг»

Составь круг

Ребенку нужно на каждой полоске рисунка 23 отметить галочкой две части, из которых можно составить круг.

Составь шестигранник

Ребенку нужно на каждой полоске рисунка 24 отметить галочкой две части, из которых можно составить шестигранник.

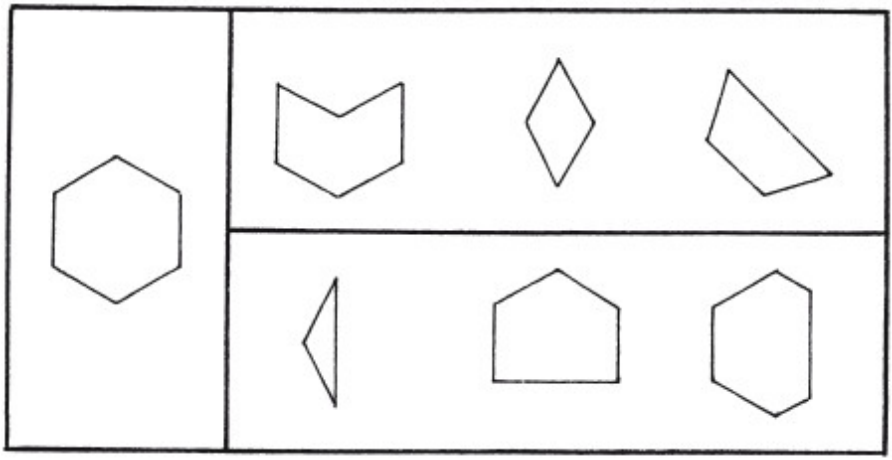


Рис. 24. Игра «Составь шестигранник»

Соедини разбитые фигуры

Инструкция ребенку: посмотри внимательно на рисунок 25. В нем даны два ряда фигур. В первом ряду находятся целые фигуры, а во втором ряду эти же фигуры, но разбитые на несколько частей. Попытайся мысленно соединить части фигур во втором ряду и ту фигуру, которая у тебя при этом получится. Найди в первом ряду фигуры первого и второго ряда, подходящие друг к другу, соедини их линией.

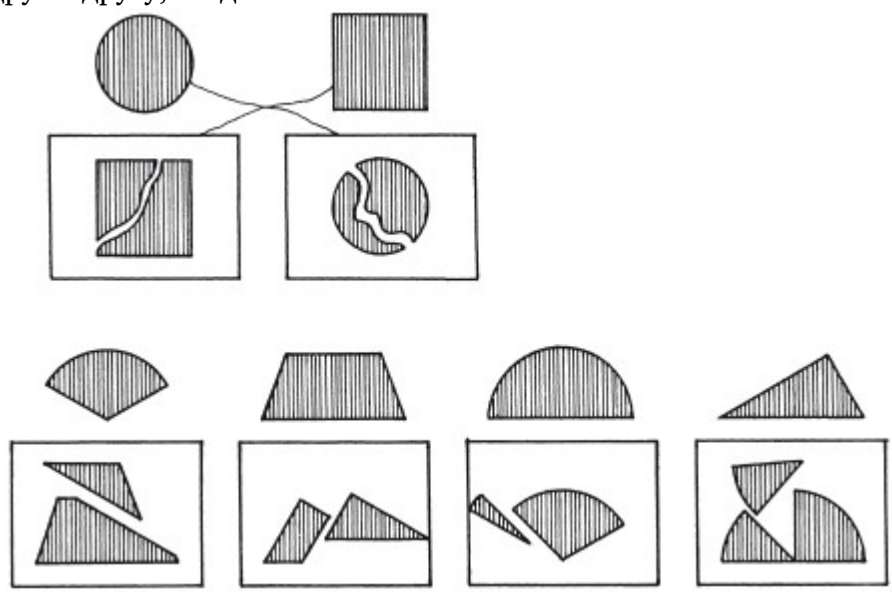


Рис. 25. «Игра соедини разбитые фигуры»

Подбери детали к фигурам

Инструкция ребенку: внимательно посмотри на картинки (рис. 26) и найди, где расположены детали, из которых можно составить фигуры, изображенные на черных прямоугольниках.

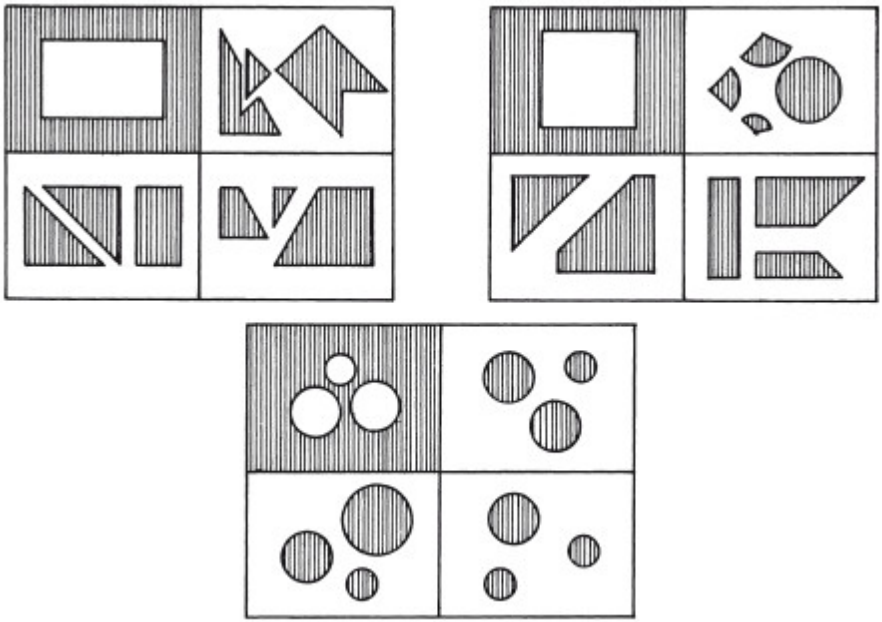


Рис. 26. Игра «Подбери детали к фигурам»

Кто находчивее?

Для этой игры вам понадобится мяч и секундомер.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Остальные участники делятся на две команды.

Игроки команды садятся друг напротив друга. Расстояние между командами составляет около 2 м.

Водящий бросает крайнему игроку одной из команд мяч и произносит начало любого слова, например: «Бе…». «…гемот!» – быстро должен закончить игрок, одновременно бросая мяч сидящему напротив игроку и произнеся: «Яб…» – «.локо!» – сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику.

Водящий отмечает любую заминку при ответе и начисляет за нее одно штрафное очко. Водящий также следит за соблюдением правил – точной передачей мяча, за тем, чтобы не было подсказок, а также за временем. Игра может длиться от 3 до 5 минут.

Игру можно усложнить, ограничившись, к примеру,

названиями городов, растений, животных и т. п.

Побеждает команда, сумевшая набрать наименьшее количество штрафных очков.

Понг-ау-ки

Эта игра была придумана в Китае. Для нее понадобится бумага, карандаш, 2 красные и 2 желтые фишки. В игре принимают участие два ребенка.

Сначала нужно расчертить бумагу и расставить на ней фишки, как показано на рисунке 27.

Участники игры по очереди передвигают одну из своих фишек на свободное поле вдоль линии.

Побеждает тот игрок, которому удалось блокировать две фишки противника так, что он не может больше их передвигать ни на одну из свободных позиций на игровом поле.

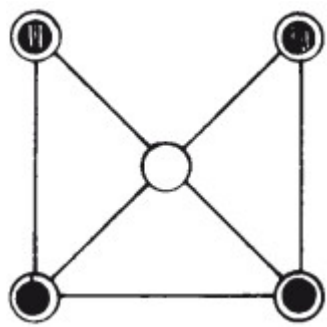


Рис. 27. Игра «Понг-ау-ки»

Думаю о другом

Для развития логического мышлении и творческих способностей ребенка необходимо научить его высказывать интересные, оригинальные идеи.

Эта коллективная игра позволяет детям отказаться от таких обычных, примитивных сравнений и привычных аналогий, как «кружок похож на солнышко», «буква М – на горы» и т. д.

Игра проводится в следующей последовательности:

– на доске изображается какой-нибудь законченный схематический рисунок;

– дети высказывают несколько вариантов, на что похож этот рисунок. Ответы записываются на доске в столбик;

– ведущий предлагает назвать 3–4 любых объекта (предмета, живых существ, сказочных героев и т. д.), как можно более разнообразных и непохожих на данный рисунок. Ответы

записываются на доске во второй столбик;

– детям предлагается доказать, чем похож рисунок на каждый из перечисленных объектов, для этого можно провести аналогию: даны условия и ответ задачи, нужно найти решение, как этот ответ получился;

– проводится сравнение первого и второго столбика. Подводятся итоги: в каком из столбиков ответы интереснее и почему.

Игру можно повторить с несколькими рисунками.

Например, на доске рисуется круг. Выполнение задания к этой игре приводится в представленной ниже таблице.

На что похоже	Думаю о другом	Доказательство (устно)
Солнце	Змея	Змея, которая хватает себя за хвост
Мяч	Палочка	Если палочкой очень быстро вращать в воздухе, то она становится похожей на круг

На что похоже	Думаю о другом	Доказательство (устно)
Помидор	Молоток	Конец ручки молотка круглый
Блюдце	Журнал	Получится круг, если журнал свернуть в трубочку

Запомни с помощью картинок

Для этой игры понадобятся листки бумаги и карандаши.

В начале игры с помощью считалки выбирается ведущий. Остальные участники берут листки бумаги и чертят на нем 20 больших клеток. Ведущий в это время составляет список из двадцати слов. Когда все участники игры готовы, ведущий называет по очереди заготовленные слова, считая после каждого названного слова до трех. Пока ведущий считает, игроки обозначают в одной из клеточек значком или рисунком произнесенное слово. Рисунки могут быть непонятными для других, главное, чтобы игрок смог потом воспроизвести по порядку все названные слова.

Выигрывает тот, кто смог запомнить больше слов, он и становится ведущим в следующей игре.

Перевернутые кубики

Эта игра способствует развитию пространственного воображения. На рисунке 28 изображены в первом ряду 5 разных кубиков, которые расположены так, что из 6 граней у каждого из них видно только три. Во втором ряду показаны эти же 5 кубиков, но повернутые другими сторонами. Ребенку нужно определить, какому из 5 кубиков второго ряда соответствует кубик первого ряда. При решении головоломки нужно помнить, что в перевернутых кубиках могут появиться новые значки на тех гранях, которые до этого не были видны. Посмотрев на образец, нужно соединить кубик верхнего ряда линией с таким же перевернутым кубиком в нижнем ряду.

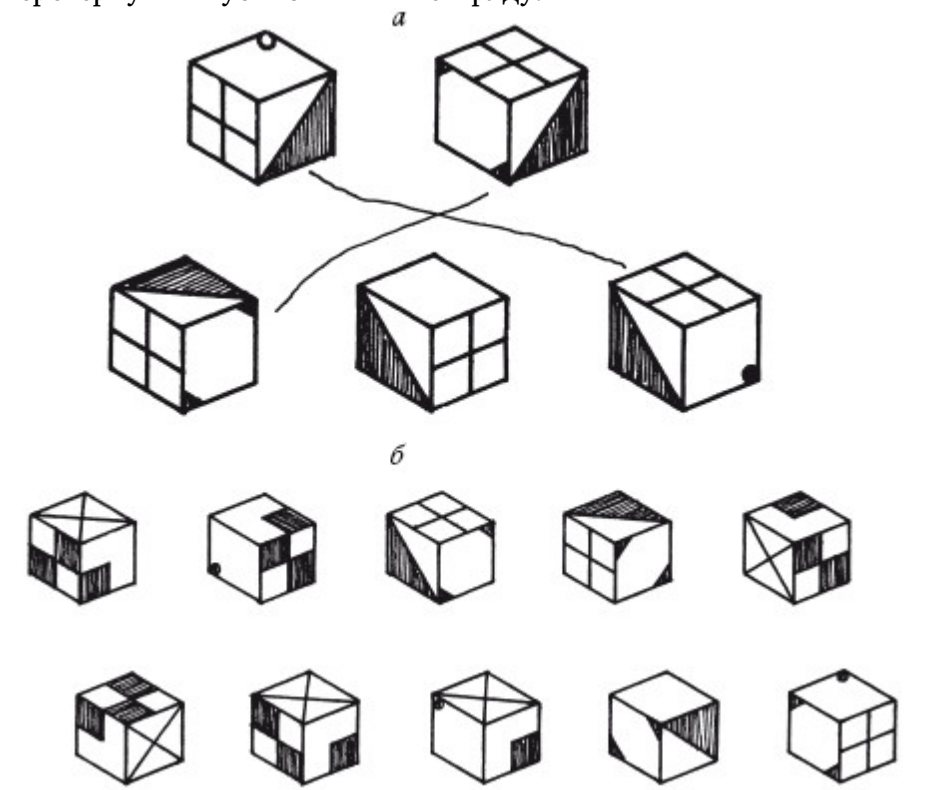


Рис. 28. Игра «Перевернутые кубики»: а – образец; б – пример раскладки

Что можно сделать?

В этой игре ее участникам предлагается подумать, что можно сделать с обычными предметами, например со стаканом. Из стакана можно пить, в стакане можно взбивать яйца, в него

можно ставить ручки и карандаши, в стакан можно посадить божью коровку, с помощью стакана можно делать кружочки из теста, в стакан можно поставить цветы и т. п.

Игроки записывают свои варианты ответов. Побеждает тот игрок, который напишет наибольшее количество примеров.

Преобразуй фигуру в треугольники

Сначала нужно сложить такую же фигуру из палочек, как на рисунке 29 а.

Инструкция ребенку: в фигуре переложи 3 палочки так, чтобы получилось 4 равных треугольника.

У ребенка должны получиться фигуры, как на рисунке 29 б.

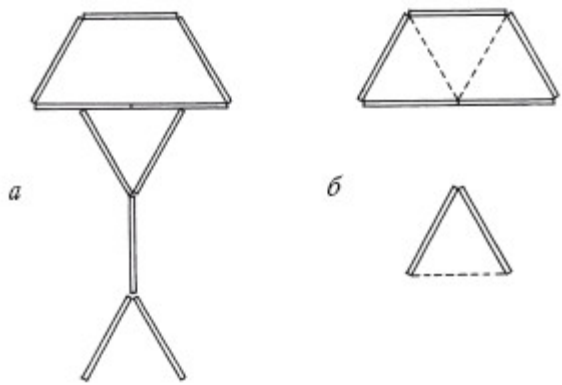


Рис. 29. Игра «Преобразуй фигуру в треугольники»: а – исходная фигура; б – равные треугольники

Сделай из домика флажок

Инструкция ребенку: составь домик из 6 палочек, а затем переложи 2 палочки так, чтобы получился флажок.

У ребенка должны получиться такие же фигурки, как на рисунке 30.

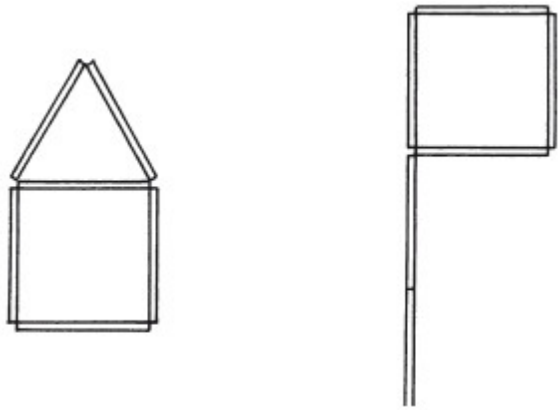


Рис. 30. Игра «Сделай из домика флажок»

Сделай из четырех квадратов три

Сначала нужно сложить из палочек 4 квадрата, как показано на рисунке 31 а.

Инструкция ребенку: в этой фигуре, состоящей из 4 квадратов, переложи 3 палочки так, чтобы получилось 3 таких же квадрата.

Ответ представлен на рисунке 31 б.

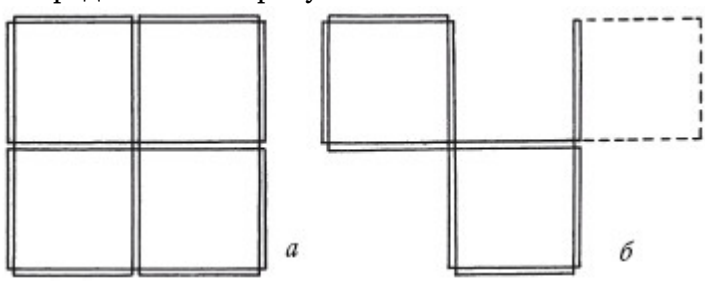


Рис. 31. Игра «Сделай из четырех квадратов три»: а – исходная фигура; б – ответ

Упрямая буква

В этой игре ведущий выбирает любую букву алфавита (кроме редко используемых) и задает вопросы, отвечать на которые можно только подбирая слова на эту букву.

Например, если была выбрана буква «р», то вопросы и ответы могут быть такими:

– Ты пойдешь в школу?

– Раньше рак ринется в реку.

– Как ты будешь его спасать?

– Расставлю рычаги у реки, растяну рогожу.

Можно использовать и другой вариант игры: сочинить рассказ, в котором все слова начинаются с одной и той же буквы.

Я – пчела, а ты – улей…

В эту игру могут играть как двое участников, так и группа детей.

Вариант для игры вдвоем

Один из игроков говорит, например: «Я – пчела!» Другой должен быстро ответить что-нибудь подходящее, например: «Я – улей». Первый игрок продолжает тему: «Я летаю». Второму игроку можно быстро ответить: «Во мне есть мед». И так далее…

Вариант для игры группой

Все игроки, кроме одного, садятся в кружок на стулья. В центре ставится 3 стула, на одном из которых сидит водящий. Он говорит, например: «Я – пожарная команда!» Кто-нибудь из игроков садится рядом на свободный стул и говорит: «Я – огнетушитель». Следующий игрок садится на третий стул и говорит: «Я – пожарный». Ребенок, сказавший: «Я – пожарная команда», выбирает одного из двух игроков, сидящих рядом. Например: «Я беру огнетушитель». Он берет за руку «огнетушитель» и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся ребенок придумывает что-то новое, например: «Я – автомобиль», – и игра продолжается.

Молино

Эта игра была придумана в Древнем Египте. В ней принимают участие два ребенка. Для нее понадобится бумага, кнопки, карандаш, 9 белых и 9 черных фишек.

Сначала нужно расстелить на доске бумагу и прикрепить ее кнопками. После этого бумага расчерчивается и расставляются фишки на пересечениях линий, как показано на рисунке 32.

Игроки по очереди выставляют все свои фишки на свободные места. Если кому-нибудь из участников удается выстроить 3 свои фишки вдоль одной линии, получается молино. Игрок, составивший молино, может захватить одну из фишек противника, за исключением той, которая составляет другое молино.

Расставив все фишки, игроки по очереди перемещают их по линии до свободного места. Всякий раз, когда один из игроков составляет новое молино, он получает право удалить одну фишку

противника.

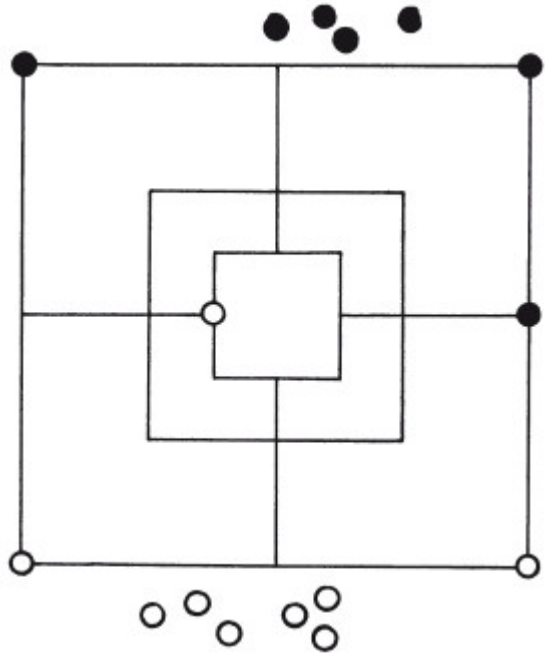


Рис. 32. Игра «Молино»

Партию выигрывает участник, оставивший противника с двумя фишками или сумевший блокировать все его фишки.

Придумай свою историю

Для этой игры понадобится книжка с картинками.

Ребенку необходимо изменить историю, которая рассказывается в книжке, придумав к картинкам новые события.

«Да» и «Нет»

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, а остальные участники игры загадывают что-нибудь, связанное с каким-нибудь предметом или явлением, например с весной (ручей, подснежники, лужа, скворец и т. п.).

В комнату возвращается водящий и пытается угадать задуманное слово. Он задает вопросы, на которые можно отвечать только «Да» или «Нет».

Хальма

Эта игра была придумана в Швеции.

В ней принимают участие два ребенка. Для игры понадобится бумага, карандаш, 10 белых и 10 красных фишек. Сначала нужно расчертить бумагу и расставить на ней все фишки, как показано на рисунке 33.

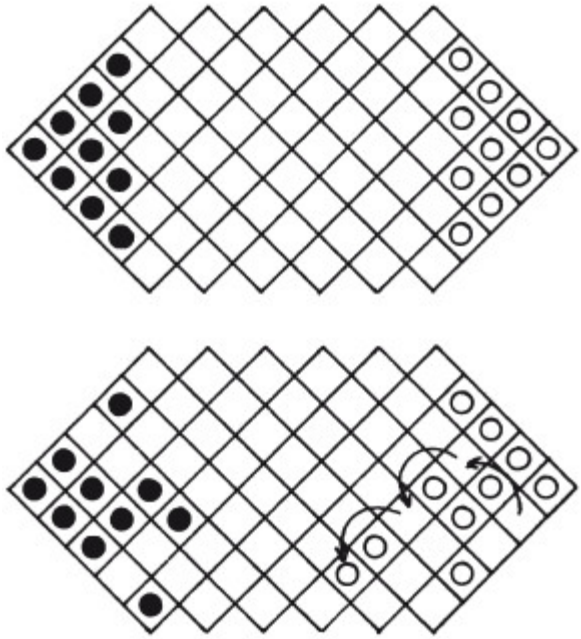


Рис. 33. Игра «Хальма»

Игроки по очереди передвигают свои фишки в противоположном направлении. Можно ставить фишку на пустую клетку или перепрыгивать через другую фишку, если за ней имеется свободная клетка, при этом ходить можно как через свои фишки, так и через фишки противника.

Побеждает игрок, первым поместивший свои фишки в позицию, занимаемую фишками противником в начале игры.

Логическая цепочка

Ребенку предлагается первое и последнее слово смысловой цепочки. Он должен вставить ряд слов, логически связывающих предыдущее и последующее между собой так, чтобы первое и последнее тоже оказались связанными по смыслу. Например: река – обезьяна. Логическая цепочка: река – море – остров – пальма – обезьяна.

Пары слов могут быть следующими:

– мальчик – приключения;

– Африка – дети;
– олени – варежки;
– трава – сметана.

Чепуха

Смысл этой игры заключается в том, что ее участники придумывают различные события, которых нет на самом деле.

Однако каждое новое событие, придуманное следующим игроком, должно быть логически связано с ранее описанным.

Например, один игрок говорит:

– Сегодня на завтрак мы пили рыбок в шляпах. Следующий игрок должен ответить в таком же роде, например:

– В обед мы едим яйца в галошах. Первый игрок продолжает эту же тему:

– Ужинать мы будем с утра облаками.

Индейцы

В начале игры ее участники разбиваются на две команды, которые будут изображать племена индейцев. В каждом племени выбирается свой вождь. Племена располагаются в отдельных местах. Каждое племя тайно от другого раскладывает несколько различных предметов в определенном порядке. Затем вождь выбирает из своего племени одного лазутчика и посылает его в лагерь противника. В течение 5 секунд лазутчику разрешается смотреть на предметы, разложенные в соседнем лагере. После этого он рассказывает своим товарищам все, что успел заметить. «Индейцы» чужого племени оценивают наблюдательность лазутчика. Теперь настает очередь другого племени заслать своего человека в лагерь противника. Таким образом постепенно лазутчиками становятся все участники игры.

Побеждает самая внимательная команда.

Нарисуй лабиринт

В этой игре могут принимать участие двое игроков или несколько пар.

В начале игры каждый ее участник придумывает и рисует лабиринт, представляющий собой непрерывную линию из десяти отрезков любой длины, при этом для построения ломаной линии можно использовать только одинаковые по длине вертикальные и горизонтальные линии. Затем одни из игроков сообщает

параметры своего лабиринта, используя слова «вход», «вправо» и «влево».

Партнер запоминает продиктованные координаты лабиринта. Для того чтобы облегчить задачу, можно мысленно представить себе человечка, который идет по лабиринту. После того как движение по лабиринту указано, следующий игрок говорит, как попасть из конечной точки в начальную. То есть произносит все в обратном порядке, заканчивая словом «выход». Затем игроки меняются ролями.

Игра проводится по очереди, а в заключение подводятся итоги: подсчитываются верные шаги каждого участника. В результате определяется победитель.

Сложи фигуры

В этой игре ребенку нужно выбрать ответ из фигур, расположенных справа на рисунке 34.

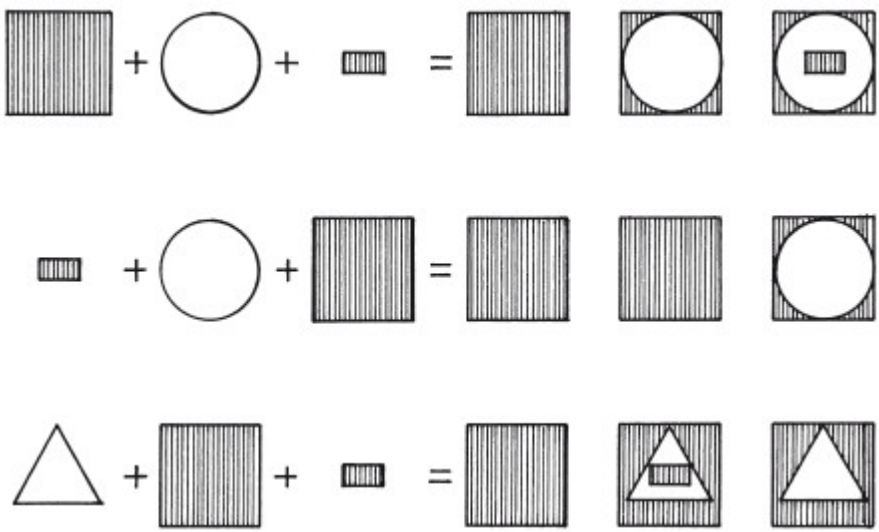


Рис. 34. Игра «Сложи фигуры»

Придумай предложения

В игре принимают участие двое. Один из игроков называет наугад три слова, не связанные между собой по смыслу, например «медведь», «кисточка» и «речка». Другому игроку нужно составить как можно больше предложений с использованием всех трех слов. Ответы могут быть как простыми, например: «Медведь окунул в речку кисточку», так и сложными, выходящими за пределы ситуации, обозначенной этими тремя словами, например:

«Девочка взяла кисточку и нарисовала медведя, купающегося в озере».

Затем игроки меняются ролями: второй игрок называет слова, а первый придумывает к ним предложения.

Кладовка

В начале игры ее участники садятся в круг. Один из них называет любое слово, например «валенок». Второй игрок повторяет слово и добавляет свое, например: «валенок» – «каша». Каждый следующий играющий должен повторить слова точно в том же порядке и при этом добавить одно новое слово. Чем больше игроков, тем более сложной является задача: количество слов все время увеличивается, их становится труднее запомнить. Однако эта задача облегчается тем, что каждое слово ассоциируется с тем игроком, который его назвал. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Победителем становится игрок, запомнивший все слова и верно назвавший их по порядку.

Сочини сказку

Для этой игры понадобится детский журнал или книга.

Один из игроков открывает журнал или книгу на любой странице и, не глядя, указывает пальцем в любое слово. Первый рассказчик читает это слово и придумывает фразу, содержащую его. Следующий игрок также попадает, не глядя, пальцем в любое слово в журнале или книге, однако придуманная им фраза должна продолжить рассказ предыдущего игрока.

Таким образом, все игроки придумывают по фразе, и в результате получается интересная история.

Перестановка

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Участники игры встают полукругом. Водящий внимательно смотрит на игроков в течение 30 секунд, а затем отворачивается. В это время двое игроков меняются местами. Водящий поворачивается и говорит, кто поменялся местами. Если он ошибается, то водит снова. Если отвечает верно, то водящим становится один из поменявшихся местами игроков (по жребию).

Дот

Для этой игры понадобится тетрадный лист в клеточку и два карандаша. В игре принимают участие двое детей.

Сначала чертится квадратное поле, размер которого может быть различным: для продолжительной игры понадобится поле размером 10 х 10 клеточек, а для более простой и быстрой – 5 х 5.

Игроки по очереди рисуют маленькие полоски размером с одну сторону клетки, обводя одну из сторон этих клеточек в любом месте поля как по вертикали, так и по горизонтали. При этом каждый из игроков должен стремиться сделать так, чтобы противник своим ходом завершал построение маленького квадратика размером с клеточку.

Соответственно, каждому игроку нужно избегать образования квадратиков в том месте, где находится его завершающая линия.

Если один из участников все-таки вынужден достроить квадрат, то в этот квадрат вписывается первая буква его имени.

В конце игры клеточки, заполненные буквами, подсчитываются.

Проигрывает тот игрок, у кого на игровом поле оказалось больше клеточек с первой буквой его имени.

Лиса и гуси

В этой игре принимают участие два ребенка. Для игры понадобится доска, кнопки, бумага карандаш, а также 13 желтых и 1 синяя фишка.

Сначала лист бумаги расстилается на доске и прикрепляется к ней кнопками. Затем бумага расчерчивается и игроки выставляют фишки в исходную позицию, как показано на рисунке 35.

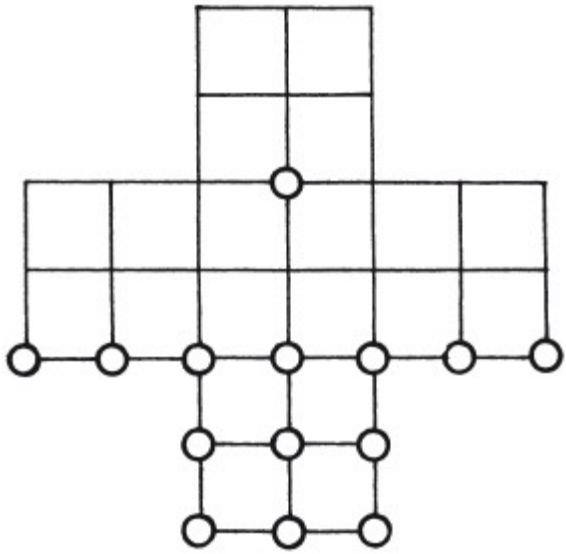


Рис. 35. Игра «Лиса и гуси»

Желтые фишки – это гуси, а синяя – лиса. Каждый игрок по очереди ставит фишки на свободное место пересечений линий. Все ходы можно делать только вдоль нарисованных линий, ходить по диагонали запрещается. Лиса может съесть гуся, перепрыгивая через него на свободное место. Съеденный гусь удаляется с доски. Лиса также может перепрыгнуть сразу через двух гусей и съесть их, если между ними есть пустое место. Гуси не могут есть лису, однако они должны постараться загнать ее в угол, чтобы она не смогла двигаться. В этом случае гуси выигрывают партию. В противном случае побеждает лиса.

Рассказ по кругу

Эта игра развивает творческое мышление и воображение.

Участники игры садятся в круг. Первый игрок начинает рассказ одним предложением, например: «В одном доме жил щенок».

Его сосед справа продолжает: «Этот щенок любил грызть тапки».

Следующий сосед справа также продолжает рассказ одним предложением и т. д. Задачей игроков является сделать историю необычной и смешной, кроме того, рассказ должен иметь начало, середину и конец и строиться вокруг какого-нибудь события.

Игра продолжается по кругу до тех пор, пока интерес на угаснет.

Словесный волейбол

Для этой игры понадобится волейбольный мяч.

Участники игры встают в круг. Первый игрок бросает мяч через центр круга и называет при этом любое существительное. Игрок, поймавший мяч, добавляет подходящий по смыслу глагол. Например, «щенок лает», «дождь идет» и т. п. Тот, кто ошибся и говорит бессмыслицу, выбывает из игры.

Морра

Суть этой древней египетской игры состоит в отгадывании пальцев. В игре участвуют двое.

Игроки встают друг напротив друга со сжатыми кулаками, которые они держат на уровне лица. Затем они одновременно разгибают несколько пальцев и при этом называют совершенно другое число. Например, один из игроков разгибает 3 пальца, а говорит: «Пять». Другой игрок в это же время разгибает 4 пальца, а говорит: «Восемь». В этом случае никто не выигрывает. Нужно угадать то число, которое получится в результате разгибания пальцев обоих игроков. В данном случае оба игрока должны были сказать: «Семь».

Выигрывает тот, кто правильно называет цифру, в то время когда противник ошибается.

Сыщик

Для этой игры понадобится какой-нибудь небольшой предмет: карандаш, наперсток, колечко, значок, конфета и т. п.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Все игроки, кроме водящего, выходят из комнаты.

Водящий ищет для предмета самое видное место, но вместе с тем такое, чтобы его не сразу заметили. После этого он кладет предмет на это место и приглашает в комнату по одному игроку. Когда игрок входит в комнату, водящий ему объясняет, что можно сделать лишь один круг по комнате, а если предмет обнаружен, указать на него только взглядом. Если игрок нашел спрятанный предмет, то он остается в комнате. Если найти не удалось – он опять выходит.

Новым водящим становится тот, кто сумел найти спрятанный предмет.

Шарик в совочке

Для этой игры понадобятся палочки и шарик.

Сначала взрослому нужно выложить из палочек и шарика такую же фигурку, как на рисунке 36 а.

Инструкция ребенку: покажи, как наименьшее количество палочек переложить так, чтобы убрать шарик из совочка?

Ответ представлен на рисунке 36 б.

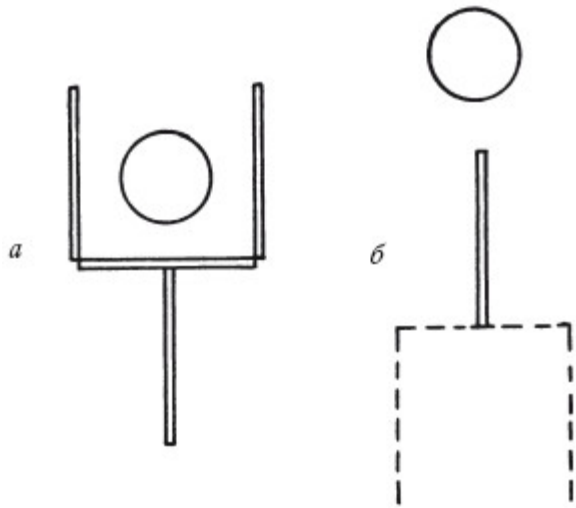


Рис. 36. Игра «Шарик в совочке»: а – исходный вариант; б – ответ

Микадо

Для игры понадобится 40 палочек длиной 25 см, около 3 мм в диаметре, а также красная, синяя, зеленая и желтая краска, кисточка и карандаш.

Сначала нужно раскрасить палочки так, чтобы получилось 20 желтых, 12 красных, 5 зеленых, 5 синих и 2 палочки в разноцветную полоску.

Игра начинается с того, что один из игроков сооружает кучку наподобие шалаша из разноцветных палочек. Шалаш должен быть устойчивым. Затем игроки по очереди начинают разбирать шалаш, вытягивая по одной палочке и стараясь при этом, чтобы сооружение не рухнуло.

Игрок, рассыпавший палочки, считается проигравшим. После проигрыша одного из игроков подсчитывается количество оставшихся палочек у вышедших в финал игроков и очки по следующей схеме:

– желтая палочка – 3 очка;

– красная палочка – 5 очков;
– синяя палочка – 10 очков;
– зеленая палочка – 15 очков;
– полосатая палочка – 20 очков.

Вам барыня прислала…

В игре принимают участие двое детей. Один из игроков (водящий) читает следующий стишок:

Вам барыня прислала
Сто рублей, сто копеек.
Что хотите, то купите,
«Да» и «нет» не говорите,
Черное и белое не берите.

Затем он спрашивает: «Вы поедете на бал?» Второй игрок не должен отвечать «да» или «нет». Он должен попытаться ответить на вопрос другими словами. Например: «Вполне возможно», «Очень может быть». Далее первый игрок задает множество разнообразных, даже абсурдных вопросов, на которые его партнер должен отвечать, не употребляя слов «да» и «нет», а также слов «белое» и «черное». Эту игру можно усложнить тем, что нельзя произносить какую-нибудь букву, например букву «в». Сбившийся игрок становится водящим.

Куда смотрит корова?

Сначала взрослому нужно сложить такую же фигурку из палочек, как на рисунке 37 а.

Инструкция ребенку: переложи 2 палочки так, чтобы корова, сложенная из спичек, смотрела в другую сторону.

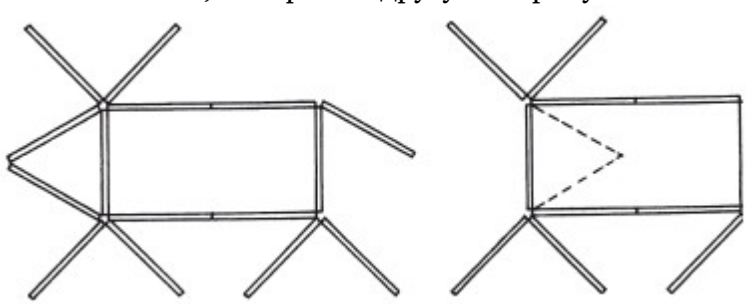


Рис. 37. Игра «Куда смотрит корова?»: а – исходный вариант; б – ответ

У ребенка должна получиться такая же фигурка, как на рисунке 37 б.

Игры для детей 9-10 лет

Балда

Очень популярная игра. Играть в нее следует вдвоем. Для игры потребуется листок бумаги, на котором следует начертить поле размером 5 х 5 клеток и на его центральной линии написать слово из пяти букв.

Задача игроков – подставляя одну любую букву в любую соседнюю клетку уже написанного слова, составить более длинное слово. Слова можно составлять в каком угодно направлении.

Количество очков, получаемое игроком, определяется длиной слова. За каждую букву играющий получает 1 очко.

Побеждает тот, кто по итогам игры наберет наибольшее количество очков.

Сколько раз повторилась буква?

На стене закрепляется большой листок бумаги с буквами. Сначала жеребьевкой определяется водящий. Другие игроки делятся на 2 команды, и из каждой выходит по одному представителю.

Задача участников – за определенное время, к примеру за 10–20 секунд, сосчитать, сколько раз повторяется та или иная буква или буквосочетание.

Для игры можно использовать следующие наборы букв:

– х м вх п кр д ж л квй б л ж ц ох т й я ю ы въ сч щ н п м ы р т;

– аы н з ъ д ю б ою уй ф ся вп г щ з д ь ин э ю б р куп сз л п;

– он вукл ш ке ы х вая сх ч ап х к в с х е ф осн асз д ж т;

– г вф п ац кф ш въ т л од оц я з н л а т ь и ю х ц е д э ж я н р;

– ы т ь б ах кат ы осаз кп ж ц сх ю п к ф б л м т я х к с э в к г;

– л п е л ю д уж вп ке ч д р е б ь л ар л д см ит аувап р л р;

– уц вкр т ч вю д кар п ал п окп р ц д л м ф вап р л аор.

Игра проводится в несколько этапов. За каждый правильный ответ команде причисляется 1 очко. Победа присуждается команде, набравшей большее количество очков.

Логогриф

Это игра-загадка. Логогрифом называют такую загадку, по условиям которой из одного слова получается другое путем

добавления или отбрасывания буквы (или слога). В логогрифах, так же как и в других словесных головоломках, принято загадывать не любые слова, а существительные в форме именительного падежа или имена собственные.

Чтобы играть в эту игру, нужен ведущий. Он читает присутствующим загадки-логогрифы, а они отгадывают зашифрованные слова.

Примеры логогрифов:

Готов вас напоить водой,
Но «э» прибавьте мне в начале —
И соберу перед собой
Я зрителей в квартире, зале.

(Кран – экран)

Его как память давних ран
На теле носит ветеран.
Наоборот его прочти —
И грянет музыка в пути.

(Шрам – марш)

Могу я кушать и зевать,
Но если «к» прибавить мне в начале,
Я землю рыть начну, копать
На огороде бабы Вали.

(Рот – крот)

Я по полену бью, звеня,
Дровами на зиму снабжаю,
Когда ж с конца прочтут меня,
Я недовольство выражаю.

(Топор – ропот)

Несет меня с трудом старик,
Но если «ю» прибавить, вмиг
К нему придет на помощь тот,
Кто без труда меня несет.

(Ноша – юноша)

Чтоб сварить меня, рыбу поймайте,
Положите в бульон, помешайте.
Но прибавьте в начале «м» —
Зажужжу и сама рыбу съем.

(Уха – муха)

Мы перелетные птицы,
Любим летать и нырять.
Коль «с» впереди примостится —
Мы время начнем измерять.

(Утки – сутки)

Я цветок, известный всюду.
Люди с моей помощью одеты.
Букву «к» приставь – и буду
Деревом, Есениным воспетым.

(Лен – клен)

Я ласковый домашний зверь,
Обычно крепко сплю с утра.
Добавьте в слово «р» теперь —
И под землей моя нора.

(Кот – крот)

Построй цепочку

Для этой игры понадобятся листы бумаги и ручки. Играть можно как вдвоем, так и компанией, но во втором случае придется разделиться на две команды.

Сначала двое игроков (две команды) выбирают по одному слову и записывают их на бумаге, а затем меняются листами.

Цель участников – построить цепочку ассоциаций, соединяющую эти два слова (свое и чужое), написанные на листочках. К первому понятию игрок подбирает следующее так, чтобы между ними было что-то общее. Другое слово обязательно

должно быть по смыслу как-то связано со вторым и так далее, пока участник не сможет поставить свое слово.

При этом игроки соблюдают следующее условие: использоваться могут только существительные в именительном падеже и единственном числе.

Победа присуждается тому участнику или команде, кто быстрее справится с заданием.

Забавный доклад

На различных научных конференциях и собраниях представляются всевозможные доклады, раскрывающие самую суть проблемы, содержащие гипотезы и доказательства.

Участникам нужно составить доклад на одну из следующих тем:

– «Маленький таракан лучше огромного комара»;

– «Охота пуще ремня»;

– «Пар меня не сломит»;

– «Есть – хорошо, а нет – еще лучше». Задача игроков – сделать доклад как можно более убедительным и интересным.

Победа присуждается участнику, красочно представившему самый интересный доклад.

Каркас

В этой игре нужно выбрать несколько согласных букв. Гласные буквы можно использовать в любом количестве. Слова должны как бы натягиваться на каркас, образованный из согласных букв (их можно переставлять в любом порядке). Например, выбраны буквы «к», «н» и «т». На этот «каркас» можно «натянуть» следующие слова: кант, танк, кнут, канат, накат, ткань, туника, тоника, нытик, нитка и т. д.

Выигрывает тот, кто сумеет составить самое большое количество слов.

Угадай слово

В эту игру играют вдвоем.

Один ребенок задумывает слово, состоящее из пяти букв, а другой пытается его угадать. С этой целью он называет одно за другим различные слова из любого количества букв, не обязательно разных. В ответ на что его соперник сообщает, какое число букв задуманного слова входит в названное. При этом

каждая буква задуманного слова учитывается в ответе столько раз, сколько она содержится в названном.

Слова по очереди задумывают оба игрока, а побеждает тот, кто отгадает слово соперника за меньшее число ходов. Слова должны быть существительными нарицательными в единственном числе.

Синонимы

Играющие выбирают слово и за фиксированное время подбирают к нему синонимы – слова, близкие по значению.

Выигрывает тот, кто придумает больше синонимов.

Антонимы

Играющие выбирают слово и за определенный промежуток времени подбирают к нему антонимы – слова, противоположные по значению.

Выигрывает тот, кто придумает больше антонимов.

Спроси соседа

Играющие встают в круг, в середине которого стоит ведущий. Он задает участникам различные вопросы, не соблюдая при этом очередности. Тот, кому задан вопрос, должен молчать – за него отвечает сосед с левой стороны.

Игрок, который сам ответит на вопрос или опоздает ответить за соседа, выбывает из игры.

Зверь, рыба, птица

Игроки встают в круг, вытянув руки вперед. Ведущий располагается в середине круга и старается хлопнуть кого-нибудь по руке, но это не так-то просто, потому что каждый участник имеет право убрать руку.

Хлопнув какого-нибудь невнимательного игрока по руке, ведущий называет одно из слов: «зверь», «рыба», «птица» и считает до трех. Раньше чем он закончит счет, игрок должен назвать зверя, рыбу или птицу. При этом нельзя повторять слова, названные другими участниками.

Если игрок не ответит, он занимает место ведущего.

Имена

В эту игру можно играть как вдвоем, так и в компании. Один из участников называет любое имя. Следующий игрок должен назвать имя, которое начинается на последнюю букву названного и т. д.

Например: Анна, Анастасия, Яков, Владимир, Роман, Михаил, Леонид, Дарья, Ядвига, Антон, Наталья, Ярослав, Вадим, Маргарита, Алла, Ангелина, Арсений, Иван, Никонор и т. д.

Лишнее слово

Из этих пяти слов четыре сходны между собой, и их можно объединить одним словом. Требуется найти лишнее, неподходящее слово.

1. Дряхлый, старый, изношенный, некрасивый, ветхий.
2. Смелый, отважный, храбрый, бесстрашный, злой.
3. Иван, Федор, Порфирий, Иванов, Геннадий.
4. Молоко, кефир, сыр, сметана, сало.
5. Глубокий, темный, высокий, мелкий, низкий.
6. Дом, сарай, коттедж, хижина, здание.
7. Береза, дуб, дерево, осина, ель.
8. Ненавидеть, негодовать, презирать, возмущаться, наказывать.
9. Гнездо, нора, муравейник, курятник, берлога.
10. Напильник, молоток, гвоздь, долото, топор.
11. Минута, секунда, час, сутки, утро. *Ответы*

1. Некрасивый. 2. Злой. 3. Иванов. 4. Сало. 5. Темный. 6. Сарай. 7. Дерево. 8. Наказывать. 9. Курятник. 10. Гвоздь. 11. Утро.

Логическая связь

В этой игре ребенку предлагается сначала установить, как связаны между собой слова в верхней строчке, а затем выявить такую же связь в нижней строчке, выбрав только одно слово.

Материал для игры

1. Лошадь – жеребенок.

Корова – пастбище, теленок, молоко, бык, стадо.

2. Бежать – стоять.

Кричать – шептать, молчать, грохотать, звать, плакать.

3. Пароход – пристань.

Поезд – депо, вокзал, шпалы, купе, машинист.

4. Свинец – тяжелый.

Пух – перья, одеяло, куриный, пушистый, легкий.

5. Нога – костыль.

Глаза – зрение, взгляд, очки, слезы, веки.

6. Институт – обучение.
Больница – врач, палата, лечение, больной, шприц.
7. Пальто – шляпа.
Пуговица – портной, шнурок, ботинок, магазин, рукав.
8. Музыка – оркестр.
Пение – хор, певец, сцена, театр, труба.
9. Гора – пещера.
Дерево – листья, ствол, корень, дупло, лес.
10. Смородина – ягода.
Физика – ученый, наука, лекции, частица, ядро.
11. Медведь – животное.
Хлеб – завтрак, рогалик, пища, тарелка, есть.
12. Дом – этажи.
Лестница – перила, лифт, ступеньки, ходьба, подъем.
13. Игла – острие.
Бритва – сталь, резать, царапина, лезвие, волосы.
14. Пшеница – поле.
Яблоня – сажать, дерево, сад, урожай, яблоки.
15. Число – цифры.
Слово – книга, текст, читать, буквы, фраза.
16. Прохлада – мороз.
Розовый – цветок, краски, фламинго, ягода, красный.
17. Вода – жажда.
Пища – хлеб, рот, еда, голод, суп.
18. Дождь – зонт.
Мороз – сани, холод, обогреватель, зима, шуба.
19. Волк – пасть.
Птица – крылья, полет, клюв, пение, воробей.
20. Пробка – плавать.
Камень – тяжелый, каменщик, тонуть, алмаз, возить.
21. Рыба – удочка.
Муха – комар, жужжать, варенье, паутина, комната.
22. Собака – шерсть.
Попугай – птица, клетка, хвост, перья, говорить.
23. Ухо – слышать.
Зубы – рот, щетка, жевать, болеть, видеть.
24. Враг – недруг.
Рынок – магазин, купить, площадь, овощи, базар.
25. Лицо – зеркало.
Голос – говорить, слышать, микрофон, эхо, звук.
26. Ель – осина.
Стол – ваза, шкаф, квартира, мебель, скатерть.
27. Год – весна.
Жизнь – радость, любовь, мама, учеба, юность.

28. Голод – худой.
Труд – работа, усталый, зарплата, полезный, пища.
29. Палец – перстень.
Ухо – шапка, наушники, серьга, волосы, слышать.
30. Компьютер – клавиатура.
Пианино – музыка, клавиши, звук, песня, фортепиано.
31. Пожар – поджог.
Арест – милиция, камера, кража, адвокат, человек.
32. Глава – роман.
Квартира – комната, лоджия, дом, дверь, домовой.

Придумай историю по фотографии

Для этой игры понадобятся фотографии.

Участники игры придумывают и рассказывают истории к фотографиям. Побеждает тот, уко-го получится наиболее фантастический рассказ.

Изобретатели

Для этой игры понадобятся карточки с изображениями различных предметов. В игре принимает участие группа детей.

Игрокам выдается по 2 карточки. Задачей каждого игрока является за определенное время (которое оговаривается заранее) придумать какое-нибудь изобретение, используя предметы, нарисованные на карточках. Например, из карточек с изображением лейки и тележки можно придумать вещь, с помощью которой можно быстро полить все грядки. Игроки зарисовывают свои изобретения на бумаге и готовят речь для защиты изобретения.

Побеждает игрок, сумевший к концу игры набрать наибольшее количество удачных изобретений.

Танк из корабля

Сначала взрослому нужно из палочек выложить такую же фигуру, как на рисунке 38 а.

Инструкция ребенку: переложи 6 палочек так, чтобы из корабля получился танк.

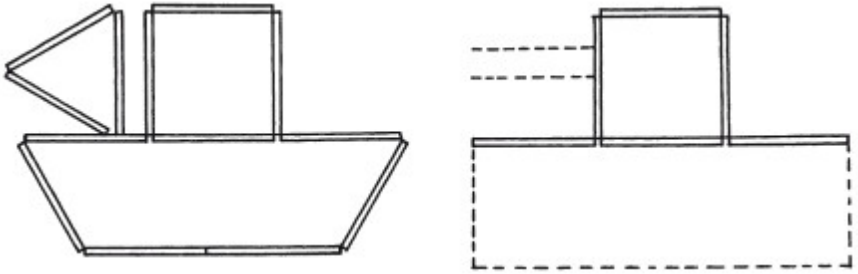


Рис. 38. Игра «Танк из корабля»: а – корабль; б – танк

Фигурка в виде танка, которая должна получиться у ребенка, представлена на рисунке 38 б.

Спрятавшееся слово

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий, который будет искать спрятанные слова. Водящий выходит из комнаты на некоторое время, а участники задумывают известную фразу.

Водящий возвращается в комнату и пытается угадать фразу, используя наводящие вопросы. Например, если была загадана фраза «Медведь на ухо наступил», следует разбить ее на составляющие слова (медведь, ухо, наступил) и использовать их в ответах на вопросы водящего.

Что общего в картинках?

Для этой игры понадобится набор карточек с рисунками.

Каждому игроку раздается по 5 карточек, остальные складываются в стопку. Первый игрок вытягивает из стопки любую карточку и кладет ее рисунком вверх. Затем он сравнивает свои карточки с той, что лежит на стопке. Если ему удается найти сходство, он кладет свою карточку на стол и объясняет, чем похожи рисунки. После этого игрок имеет право сделать следующих ход. Теперь рисунки на оставшихся 4 карточках он сравнивает с рисунком на той, что лежит на столе. Если нужную карточку среди своих ему найти не удается, этот участник берет дополнительную карточку из колоды, а в игру вступает следующий игрок.

Побеждает игрок, сумевший первым выложить на стол все свои карточки.

Составь слово

Количество участников в этой игре должно быть четным.

В начале игры ведущий придумывает существительные, состоящие из двух частей, каждая из которых может быть самостоятельным словом. Например: газ-он, тюль-пан, кол-чан, пан-талоны, фа-соль, раз-вилка и т. д. Каждая часть слова пишется на отдельном листке бумаги. Затем они выдаются всем участникам игры. Задачей игроков является отыскать себе партнера, у которого имеется вторая или первая часть слова.

Побеждает пара игроков, которая быстрее других справилась с заданием.

Какой картинки не хватает?

В этой игре ребенку нужно внимательно посмотреть на картинки (рис. 39) и заполнить пустые клетки, не нарушая при этом закономерности.

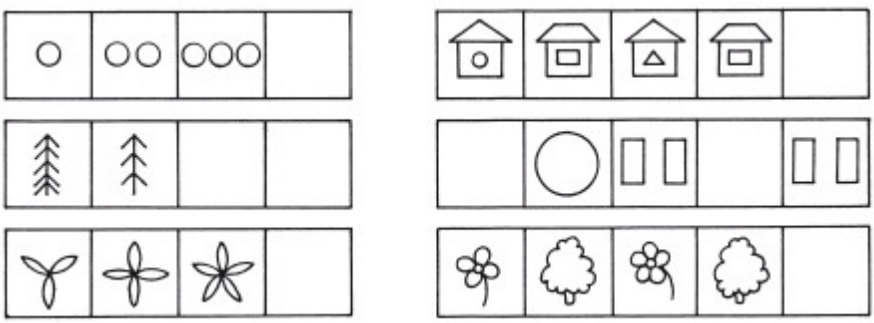


Рис. 39. Игра «Какой картинки не хватает?»

Любимый цвет

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Игроки встают полукругом, а водящий – к ним лицом. Каждый из игроков называет цвет, который нравится ему больше всего, при этом названия цветов не должны повторяться. Водящий отворачивается, а играющие быстро меняются местами. Водящий поворачивается и говорит, какой цвет каждый из игроков предпочитает.

Математик

В начале игры с помощью считалки выбирается отгадывающий («математик»). «Математик» уходит из комнаты на время, пока остальные игроки загадывают число.

«Математик» возвращается и угадывает таинственное число,

называя каждому игроку числа, на что они должны отвечать, больше загаданное число названного или меньше.

Например, загаданное число – 25. «Математик» спрашивает у первого игрока:

– Это число 30?

Игрок должен ответить, что оно меньше. Затем «математик» спрашивает у другого игрока:

– Это число 3?

Игрок отвечает, что оно больше. Игра продолжается до тех пор, пока «математик» не назовет загаданное число.

Буквенный переполох

Для этой игры понадобятся ручки и бумага.

Игроки загадывают по слову, которые представляют собой имена существительные из определенного количества букв, например из пяти. Затем они переставляют в каждом своем слове буквы как попало и записывают получившееся слово на листок бумаги.

После этого игроки обмениваются листками. Каждый из них пытается восстановить слово, задуманное соперником. Чем больше букв в загаданном слове, тем труднее его восстановить.

Побеждает игрок, который быстрее всех справится с заданием.

Поспорь с поэтом

Для этой игры понадобится листок бумаги, ручка и сборник стихотворений.

Один из участников игры берет сборник стихотворений, раскрывает его на любой странице и записывает в столбик последние слова выбранного четверостишия.

Затем листок с рифмами складывается так, чтобы было видно только первое слово из столбика. Листок передается по кругу. Первый игрок придумывает и записывает первую строчку, которая по смыслу заканчивается данным словом, складывает листок и передает его следующему игроку. Следующий участник разворачивает листок так, чтобы увидеть рифму второй строчки, а потом придумывает ее начало.

После того как стихотворение будет полностью написано, листок разворачивается и зачитывается получившееся.

Вопросы-ассоциации

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий.

Водящий отворачивается, а остальные участники игры знаками загадывают одного из присутствующих (загадывать можно и самого водящего).

Задачей водящего является угадать с трех попыток, кого загадали игроки. Для этого водящий задает игрокам вопросы-ассоциации, например:

– Каким бы этот человек был деревом?
– Каким бы предметом мебели он был?
– Каким бы насекомым он был?
– Какой одеждой?
– Каким цветом?
– Каким фруктом?
– Какой страной?
– Каким месяцем?
– Каким чувством?
– Каким зверем?
– Какой посудой?

На каждый вопрос игроки сообщают свои ассоциации. Водящий может в любой момент высказать свои догадки.

Если он ответил правильно, то выбирается другой водящий, а если он трижды ошибется, становится водящим повторно.

Телеграммы

Для этой игры понадобится бумага и ручка.

Один из участников игры пишет на листе бумаги любое короткое слово, состоящее из 4–6 букв.

Каждый из игроков должен составить текст-телеграмму, в котором каждое следующее слово начинается с очередной буквы в заданном слове. Надо, чтобы получилась законченная мысль.

Например, из слова «луна» можно составить следующий текст-телеграмму: первое слово на букву «л» – лиса, второе на «у» – украла, третье на «н» – наши, четвертое на «а» – ананасы.

В конце игры все участники по очереди читают свои телеграммы. Сочинивший самую интересную и забавную получает приз.

Сочинители

В начале игры ее участники делятся на 2 команды. Затем ведущий рассказывает небольшой фрагмент будущей истории.

Например, он говорит: «Он увидел огромное поле. Вокруг не было ни души. Цвели ромашки и васильки, жужжали пчелы».

Задачей каждой из команд является придумать рассказ: что было до описанного эпизода и что произошло потом? Наиболее удачный, по мнению ведущего, рассказ приносит команде очко.

Выигрывает команда, сумевшая набрать наибольшее количество очков.

Закончи слово

В начале игры ее участники разбиваются на пары. На площадке рисуются стартовая и финишная линии. Пары игроков встают в шеренгу так, чтобы один игрок из пары находился за другим игроком. Игрок, стоящий в паре сзади, начинает произносить слово, например: «Биб…». Если его партнер правильно заканчивает: «…лиотека», – пара делает шаг вперед. Если же он неправильно закончил задуманное слово, пара остается на месте.

Побеждает пара игроков, которая первой достигла финишной черты.

Бином

Для игры понадобятся ручки и бумага.

В этой игре ее участникам предлагается написать на листе бумаги два столбика, каждый из которых состоит из 4 слов. Можно написать названия любых предметов, явлений, имена людей и названия животных. Затем для каждой из четырех пар слов пишется по одному слову из каждого столбика, при этом нужно придумать некоторые связывающие их ассоциации. Ассоциации должны быть неожиданными.

Например, если придуманы слова «щенок» и «плед», то ассоциации могут быть такими:

– щенок греется под пледом;

– шерсть у щенка мягкая и пушистая, как плед;

– мастью щенок напоминает расцветку пледа;

– уши щенка, как кисточки у пледа.

На выполнение задания отводится 5 минут. После этого суммируются все ассоциации по каждой из четырех пар. В конце игры обсуждаются самые интересные сочетания и выбирается самый выдающийся мастер ассоциаций.

Рассказ наоборот

Все участники игры садятся в круг. Первый игрок начинает рассказ с конца, то есть говорит о том, чем закончилась история,

например: «И жили после этого они долго и счастливо». Следующий игрок придумывает предыдущую фразу, подходящую по смыслу, например: «Наконец они нашли клад». И так далее, пока рассказ не будет сочинен полностью до начала. Нарушивший обратную последовательность повествования выбывает из игры.

Игра заканчивается, когда все участники выскажутся. По желанию игроков можно сделать еще один круг, если история требует обратного развития сюжета.

Превращение

Эту замечательную игру, развивающую логическое мышление, придумал Льюис Кэрролл.

В игре могут принимать участие от одного до шести детей. В начале на листке бумаги каждый участник пишет любое слово. Ниже на этом же листе оставляется место для других слов и пишется второе слово с таким же количеством букв, как в первом. Далее нужно попытаться шаг за шагом превратить верхнее слово в нижнее. Для этого сначала нужно придумать новое слово, которое пишется точно так же, как и первое, но одна из букв при этом заменена на другую. Например: «стон» – «слон». Это слово нужно написать под первым словом. Затем таким же образом это слово превращается в другое. Далее нужно действовать точно так же до тех пор, пока не получится такое слово, которое можно, изменив одну букву, превратить в нижнее.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила: использовать можно только существительные в именительном падеже. Каждый раз изменять можно только одну букву в слове.

Примером игры «Превращение» может стать следующий список слов:

ПОЭТ
ПОРТ
ПОРА
ПОЗА
ЛОЗА
ЛУЗА
ЛУНА

Как звучат предметы?

Участники игры делятся на 2 команды. Ведущий стучит по разным предметам палочкой, а игроки, сидя с завязанными глазами, после каждого удара определяют указанный предмет. Команда, угадавшая первой, получает очко.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Чайник

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты, а остальные игроки придумывают несколько омонимов – слов, которые звучат одинаково, но имеют разное значение. Например, коса – прическа и коса – инструмент для сельскохозяйственных работ.

Затем водящий возвращается назад и каждый из игроков по очереди говорит придуманную им фразу, вставляя слово «чайник» вместо омонимов. Водящий угадывает, что это за слово. Из всех одинаково звучащих слов можно загадывать только существительные, заменяя их словом «чайник» в том же падеже.

Например: «Я нарезала чайник», «Он метко стреляет из чайника». (Ответ: лук.)

Анаграммы

Для этой игры понадобятся листки бумаги и ручки.

Участники этой игры садятся в круг. Каждый игрок вспоминает и записывает слово, состоящее не более чем из 5 букв. Это слово должно быть таким, чтобы из него можно было придумать анаграмму (слово с переставленными буквами). Например: «марка» – «рамка», «кот» – «ток», «раб» – «бра», «шарф» – «фарш» и т. п.

После этого листочек передается соседу справа. Игроки, получившие по листку с новым словом, придумывают из букв этого слова еще одно, то есть составляют анаграмму. Игрок, которому это не удалось, выбывает из игры. Оставшиеся игроки по-прежнему продолжают игру.

Игрок, составивший наибольшее количество анаграмм, становится победителем.

Словесный бой

Для этой игры понадобится несколько листков бумаги и карандаш. В игре принимают участие четверо детей.

Каждый участник игры чертит квадрат и делит его на 36 клеточек. Игроки по очереди называют по одной букве. Каждый игрок, записывая названные буквы в свой квадрат, пытается составить из них как можно больше слов. Они должны читаться в

строках квадрата (справа налево) или в колонках (сверху вниз). Записываемые слова должны представлять собой нарицательные имена существительные в единственном числе. Кроме того, названная буква должна записываться сразу же и только в одном из клеточек квадрата. Менять названную букву нельзя. Следующая буква называется только тогда, когда предыдущая уже записана всеми участниками.

Буквы могут называться до тех пор, пока не будут заполнены все клеточки квадратов. После этого игроки показывают друг другу свои квадраты и подсчитывают, кто больше всех составил слов, при этом короткие слова, входящие в состав длинных, не засчитываются. Например, слово «род», входящее в слово «огород», не считается.

Очки подсчитываются следующим образом:

– слово из 2 букв приносит игроку 2 очка;
– слово из 3 букв – 4 очка;
– слово из 4 букв – 6 очков;
– слово из 5 букв – 8 очков;
– слово из 6 букв – 10 очков.

Ним

Для этой старинной восточной игры на сообразительность понадобятся карандаши и бумага. В игре принимают участие двое детей.

В начале игры каждый игрок на одном листке бумаги чертит ряды черточек, образующих группы по три, четыре и пять черточек в произвольном порядке. Затем игроки по очереди вычеркивают все черточки в одной из групп.

Побеждает тот, кто вычеркнул последние черточки в ряду.

Предметные ассоциации

Эта игра будет очень полезна для детей, изучающих иностранный язык. Для игры понадобится несколько мелких предметов. Это могут быть ключи, брелоки, заколки и т. п.

Участники игры делятся на 2 команды. Каждая команда с помощью считалки выбирает по водящему. На столе раскладываются разнообразные предметы. Затем игроки одной из команд называют водящему из команды-соперницы какое-нибудь иностранное слово и при этом показывают и берут в руки один из предметов на столе, как бы присваивая ему еще одно название. После того как все слова названы, каждый из игроков показывает на предмет и просит вспомнить русское слово, с ним связанное.

Потом то же самое повторяется с игроками другой команды.

Побеждает та команда, водящий которой запомнил больше слов.

Придумай заглавие

Это коллективная игра.

Ведущий зачитывает небольшой рассказ объемом 14–15 предложений. Дети внимательно его слушают и придумывают к рассказу заглавие так, чтобы в нем была отражена основная идея, передаваемая в тексте. К одному рассказу должно быть найдено 5–7 заглавий.

Побеждает тот игрок, который придумает самое интересное и точное заглавие.

Сеега

Эту игру придумали в Египте. В ней участвуют два игрока. Для игры понадобится бумага, карандаш, 12 белых и 12 черных фишек.

Сначала нужно прикрепить бумагу к доске и расчертить ее, как показано на рисунке 40.

Затем с помощью жребия разыгрывается, кто первым начнет расставлять свои фишки. Каждый игрок по очереди ставит по 2 фишки на поле, оставляя центральную клетку свободной. Когда все 24 фишки будут расставлены, партию начнет тот игрок, который поставит 2 последние фишки.

Рис. 40. Игра «Сеега»

Участники по очереди перемещают свои фишки на любую свободную соседнюю клетку, при этом ходить по диагонали запрещается. Фишки одного из играющих считаются «съеденными», если они оказываются между двумя чужими.

Если появилась такая возможность, фишку нужно обязательно «съесть», иначе соперник получит право на

повторный ход.

Фишку, находящуюся в центре, захватывать нельзя.

Если все фишки одного из игроков оказываются заблокированными, другой игрок обязан сделать ход, чтобы освободить проход.

Партию выигрывает игрок, сумевший захватить все фишки противника.

Ситуации

Это коллективная игра.

Ведущий предлагает игрокам к рассмотрению различные ситуации. Участники игры придумывают причины возникновения заданных ситуаций и развивают их дальше.

Ситуация № 1

«Вернувшись из школы, ты обнаружил, что в коридоре стоит какой-то большой пакет.»

Ситуация № 2

«Когда Витя шел по темному лесу, он вдруг увидел вдали яркий свет.»

Ситуация № 3

«Я проснулся ночью и увидел в углу комнаты какое-то существо»

Ситуация № 4

«Оля позвонила однокласснице, но по телефону ей ответил незнакомый грубый голос.»

Ситуация № 5

«Паша открыл тетрадь и увидел, что страница с домашним заданием исчезла.»

Например, к ситуации № 2 могут быть придуманы следующие причины: «В лесу приземлилась летающая тарелка», «Впереди в лесу загорелось дерево», «В лесу горел костер», «Наступил рассвет».

Какие слова здесь спрятаны

В этой игре принимают участие двое игроков и один ведущий.

В игре предлагается таблица с записанными в ней анаграммами (наборами букв). В течение 3 минут дети должны составить из набора букв слова-существительные, не пропуская при этом и не добавляя ни одной буквы.

ЙЛА	ЯОДЛ	ЦПИТА	БЖДРУА	ФМРСОЕА
ЙВО	ТОРУ	УАРГШ	УАККЖР	ККРПСАИ

ЙАР	ЙАРК	СВЛОО	АРБДОО	ОАИДМНЛ
ЛАБ	ЕНОБ	АЛМСО	ККААЗС	ДДМЕЕЬВ
РАШ	КЛАУ	РОБРЕ	АУЬБДС	ЕЕДПМТР
ОЗВ	ИЛАП	ОТМШР	ЕУКЗНЦ	ОАЬТДРС
УКБ	ААПЛ	ОЕЛСВ	АИСЛПК	АААЛТПК
ИРМ	ОЛЯВ	ААШЛП	УАРПГП	ЕАОМСЛТ
ОСМ	ОРЩБ	МТСОЕ	ЛТЗООО	БДЕСААЬ
ОТМ	ОЕТЛ	АИЛДН	ЕУЛМЬО	СКЛБААО
АСД	РЕМО	РАКАМ	ЗДНОРЯ	КЛОНИБЬ
ОБЛ	ОКТС	ЦЕРАН	КАСКАР	БЕЧКИНУ
КРА	ЕРОГ	КАРЕМ	ЬЕНМЕР	КЕВЛЧЕО
ОСН	ЕМАТ	НАБАК	ЛЕОКОС	ОООСНРГ
ЙАЧ	ЕКАР	НАРАВ	КРОВОА	АААГДКЗ

Побеждает тот игрок, который справится с заданием первым

Рациональное решение

Эта игра для нескольких детей.

В игре предлагается 10 задач, которые необходимо рационально решить, соблюдая последовательность. На выполнение задания отводится 15 минут.

1. Имеется три сосуда – 37, 21 и 3 л. Как можно отмерить 10 л воды?

2. Имеется три сосуда – 37, 24 и 2 л. Как можно отмерить 9 л воды?

3. Имеется три сосуда – 39, 22 и 2 л. Как можно отмерить 13 л воды?

4. Имеется три сосуда – 38, 25 и 2 л. Как можно отмерить 9 л?

5. Имеется три сосуда – 29, 14 и 2 л. Как можно отмерить 11 л воды?

6. Имеется три сосуда – 28, 14 и 2 л. Как можно отмерить 10 л воды?

7. Имеется три сосуда – 26, 10 и 3 л. Как можно отмерить 10 л воды?

8. Имеется три сосуда – 27, 12 и 3 л. Как можно отмерить 9 л воды?

9. Имеется три сосуда – 30, 12 и 3 л. Как можно отмерить 15

л воды?

10. Имеется три сосуда – 28, 7 и 5 л. Как можно отмерить 12 л воды?

К задачам могут быть найдены следующие рациональные решения:

– рациональное решение задач с 1 по 5 может быть найдено только путем последовательного вычитания обоих меньших чисел из большего. Например: 37–21 – 3–3 = 10;

– решением задач 6-10 является использование минимального числа арифметических действий – двух или одного. Эти задачи могут быть решены и более рациональным способом. Задача 6 может быть решена следующим образом: 14 – 2–2 = 10. Решение задачи 7 не требует никаких вычислений, так как для того, чтобы отмерить 10 л воды, достаточно использовать сосуд в 10 л. Задача 8 может быть решена следующим арифметическим действием: 12 – 3 = 9. Задача 9 решается путем сложения: 12 + 3 = 15. Задача 10 имеет только одно решение: 7 + 5 = 12.

В игре побеждает тот игрок, который первым справится с заданием.

Наборщик

Это очень интересная игра. Для нее нужно выбрать любое длинное слово и из его букв составить другие слова. Выигрывает тот, у кого окажется больше всего слов.

В эту игру можно играть как на бумаге, записывая варианты и сравнивая, кто больше назвал, так и устно – называя варианты по очереди. Если играет несколько человек, то подсчет можно вести следующим образом: слово, найденное одним игроком, оценивается в 3 очка, двумя – в 2 очка, тремя – в 1 очко, а если оно написано всеми играющими, то просто не засчитывается.

Например:

Калейдоскоп (доска, село, лак, песок, коса, оса, дело, сок, кол, дока и т. д.).

Караван (навар, рак, вар, кар а и т. д).

Энциклопедия (цикл, Нил, кино, пол, клоп, клон, кон, цинк, циклон и т. д.).

Каламбур

Каламбуром называют игру, использующую звуковое сходство

слов для достижения комического эффекта. Самыми популярными являются каламбуры, построенные на омонимах. В них концы строк отличаются только расстановкой пробелов между словами. Кстати, такие стихотворения часто называют суперкаламбурами.

Эффект каламбура, как правило юмористический, заключается в контрасте между смыслом одинаково звучащих слов.

Очень интересной является игра, в которой фразу, написанную без пробелов, необходимо разбить на отдельные слова. Особенно забавно, если при этом получаются выражения, имеющие противоположное значение.

В игре может принимать участие целая группа детей. Игрокам нужно выбрать омонимы или слова, схожие по звучанию, и попробовать, используя их, сочинить четверостишья. В качестве примера каламбура можно привести стихотворение Пушкина.

Вы, щенки, за мной ступайте!
Будет вам по калачу,
Да смотрите же, не болтайте,
А не то поколочу.

(А. Пушкин)

Быстрый ответ

Для этой игры нужен ведущий. Он показывает игрокам лист бумаги, на котором столбиком написано 10 слов:

– город;
– дерево;
– заболевание;
– зверь;
– овощ;
– птица;
– река;
– страна;
– цветок;
– ягода

После этого он называет одну из букв алфавита, а участники должны по очереди быстро дать ответ на каждое заданное слово в виде нового слова, начинающегося с буквы, названной ведущим.

Например, организатор игры назвал букву «к». Ответы могут быть следующими:

– город – Калининград;
– дерево – кедр;
– заболевание – кариес;
– зверь – куница;
– овощ – кабачок;
– птица – курица;
– река – Кия;
– страна – Канада;
– цветок – крокус;
– ягода – клубника.

Рисованные ребусы со словами

Чтобы самостоятельно решать и составлять ребусы, необходимо знать следующие правила:

– названия всех объектов, изображенных в ребусе, читаются только в именительном падеже;

– нередко зашифрованный в ребусе предмет имеет несколько названий (око – глаз, нога – лапа) или одно общее и одно конкретное название (цветок – роза, дерево – липа), поэтому нужно подбирать подходящее название по смыслу;

– когда название не используется целиком и в конце или в начале слова отбрасывается одна или две буквы, применяется условный знак – запятая. Если она стоит слева вверху от рисунка, это означает, что от его названия необходимо отбросить одну букву, если запятых две – значит, 2 буквы и т. д. Если запятая располагается внизу рисунка, то убираются последние буквы;

– если два предмета или две буквы нарисованы одна в другой, то их названия читаются с прибавлением «в»;

– если за буквой или предметом располагается другая буква или предмет, то читать названия нужно с прибавлением «за», например «за-я-ц»;

– если одна буква состоит из другой буквы, это говорит о том, что названия читать необходимо с прибавлением «из», к примеру «ф-из-ик»;

– если по одной букве написана другая, то в слове используется «по», к примеру «по-л-к»;

– если в ребусе наблюдается изображение предмета в перевернутом виде, то его наименование нужно читать с конца, например если нарисован кит, ответом будет «тик»;

– если одна фигура нарисована под другой, то читать необходимо с прибавлением «на», «над» или «под»;

– если одна буква расположена около другой, прислонена к ней, то наименование нужно читать с прибавлением «у»,

например «м-у-ка»;

– нередко в ребусах отдельные слоги «до», «ре», «ми», «фа», «ля» и «си» изображаются соответствующими нотами;

– если фигура в ребусе нарисована бегущей, сидящей, лежащей и так далее, то к названию этой фигуры необходимо прибавить соответствующий глагол в третьем лице настоящего времени (бежит, сидит, лежит);

– если нарисован предмет, а около него зачеркнута буква, это говорит о том, что такую букву нужно выбросить из полученного слова, например «глаз – газ»;

– если рядом с рисунком или над ним стоят цифры 4, 2, 3, 1, это значит, что читается четвертая буква названия, затем вторая, за ней третья и так далее, к примеру нарисован гриб, а правильным ответом будет «бриг»;

– если над зачеркнутой буквой стоит другая, то ею нужно просто заменить зачеркнутую, к примеру «кость – гость».

Найди общее

В эту игру можно играть как вдвоем, так и в компании, заранее поделившись на команды. Для игры понадобится бумага и карандаши.

Игроки придумывают и записывают на своих листах бумаги по одному слову, а затем обмениваются ими. Сразу же определяется время, через которое будут сравниваться результаты.

Задача участников – найти как можно больше общего между понятием противника и собственным словом.

Победа присуждается тому игроку или команде, которая за отпущенное время обнаружит большее количество общих признаков между двумя понятиями.

Разведчики

Сначала жеребьевкой определяется водящий. Другие участники образуют две команды. Затем водящий подбирает какое-нибудь длинное слово и переставляет в нем буквы так, чтобы его нельзя было узнать. Листы с шифровкой передаются обеим командам, и засекается время.

Задача участников – как можно быстрее разгадать слово и опередить соперников.

Победа присуждается той команде, которая первой справится с заданием.

Старая сказка с новым завершением

Для этой игры понадобится листок бумаги и ручка.

Задача игроков сводится к тому, чтобы каждый из них сочинил новую концовку ко всем известным сказкам:

– «Колобок»;

– «Красная Шапочка»;

– «Курочка Ряба».

Победа присуждается участнику, придумавшему самую интересную концовку.

Волшебный чайнворд

Чайнворд – это игра, в которой нужно к одному слову подобрать другое, начинающееся на ту букву, которой закончилось первое слово, а третье слово должно начинаться последней буквой предыдущего и т. д. В игре принимает участие несколько игроков.

Задача участников – воспользовавшись этим правилом, составить фразу-чайнворд про героев сказки «Теремок», но с одним условием: предложение должно состоять из пяти слов и начинаться с имени героя. Например: ЛисА АккуратнО ОбошлА Амбар

Задания могут быть следующими:

– МышкА

– ЗаяЦ

– ВолчоК …;

– Медведь …

Победа присуждается участнику, придумавшему самое интересное предложение.

Забавные мемуары

Это коллективная игра.

Игрокам нужно написать мемуары от лица:

– старого пса;

– старого флакона из-под шампуня;

– старого забытого носка.

Мемуары должны быть небольшими.

Побеждает тот, кто сочинит и напишет самые интересные мемуары и лучше всех их представит на суд читателей.

Изобрази слово

В эту игру следует играть в большой компании. Участники выбирают ведущего и делятся на две команды, от каждой из которых к ведущему подходит один человек.

Представителям команд ведущий говорит по слову, а также дает листок бумаги и ручку, предложив изобразить полученное слово на бумаге так, чтобы команда смогла отгадать его. Выигрывает та команда, которая быстрее другой отгадает изображенное на бумаге слово.

Контакт

Цель этой игры – отгадать слово, задуманное ведущим. Он загадывает слово и сообщает игрокам его первую букву. Любой из участников придумывает слово, начинающееся с этой буквы, и описывает его, не называя.

Например, ведущий загадал слово на букву «а». Игроку пришло в голову слово «автомобиль», и он спрашивает ведущего: «А это не транспортное средство, передвигающееся на четырех колесах?» Если кто-то из участников догадался, что этот игрок имел ввиду, он кричит: «Контакт!»

Далее идет счет до десяти. Если ведущий за это время не назвал подходящее под определение слово, он обязан назвать вторую букву загаданного слова.

После этого игроки должны придумать слово, содержащее уже обе буквы.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из участников не угадает слово, задуманное ведущим.

Загадки на смекалку

В этой игре ее участникам загадываются загадки, отвечая на которые им придется размышлять логически.

Как разделить пять яблок между пятью людьми так, чтобы одно яблоко осталось в корзине?

(Надо одному отдать яблоко вместе с корзиной.)

С какой птицы надо ощипать перья, чтобы получить сразу утро, день, вечер и ночь?

(Сутки.)

Что можно видеть с закрытыми глазами?

(Сон.)

У кого усы длиннее ног?

(У таракана.)

Что сделается с белым шелковым платком, если его опустить на пять минут на дно моря?

(Будет мокрым.)

Под каким деревом спит заяц в лесу во время дождя?

(Под мокрым.)

Шесть ног, две головы, а хвост один. Что это такое?

(Всадник.)

На какой вопрос никогда нельзя дать утвердительный правдивый ответ?

(Ты спишь?)

Под каким деревом спит заяц в лесу во время дождя?

(Под мокрым.)

Бесконечное стихотворение

Это очень увлекательная коллективная игра.

Что такое бесконечное стихотворение, пожалуй, знают все. Оно строится «по кольцу» и напоминает змею, кусающую собственный хвост. Такие стихи любят и дети, и взрослые. И не удивительно, что они запоминаются сразу и на всю жизнь.

Одной из самых интересных является поэтическая игра, смысл которой заключается в том, чтобы закончить бесконечное стихотворение. Например, всем известную историю, про жестокого попа, убившего свою собаку за кусок мяса, стихотворение про мокрую ворону или песенку про чучело-мяучело.

Стоит отметить, что «бесконечными» могут быть не только стихи. Есть, например, украинская бесконечная небылица, которой уже больше ста лет: «Взлетела сорока на дерево, видит, что выбрался рак из воды и на дерево лезет. Лезет и лезет, лезет и лезет, а сорока смотрит и смотрит, смотрит и смотрит, а рак

лезет и лезет. Вот лезет он, лезет, лезет, а сорока смотрит и смотрит. Вот смотрит она, смотрит и смотрит, а рак все лезет и лезет. Лезет он, лезет и лезет… и т. д.».

Игроки должны закончить эту небылицу или любое другое бесконечное литературное произведение. Для игры следует заранее выбрать бесконечное стихотворение, а также назначить время, в течение которого каждый игрок должен придумать оригинальную, подходящую по смыслу фразу, которая сделает произведение законченным по смыслу.

notes

Примечания

1

При описании комплекса игр использованы задания, описанные в сборнике: Касабуцкий Н. И., Скобелев Г. Н., Столяр А. А., Чеботаревская Т. М. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5–6 лет. М.: Просвещение, 1990.